
OK PC
695 ptas.
revista de videojuegos de PC Año V • Nº 51
Especial QUAKE
¿COMO SOBREVIVIR?
Muppet TREASURE ISLAND
• Sherlock Holmes 2
• The Rise & Rule of Ancient Empires
• Simpson's Cartoon Studio
• Links LS
• Fable
• Z
Y LAS SOLUCIONES DE...
• Big Red Adventure •
• Brain Dead 13 •
• Shivers •
LARPRESS, S.A.
8 414090 201261 00051


Prepárate para una conmoción absoluta...
Megarace 2
MINDSCAPE
CRYO
PRIORITY HOUSE, CHARLES AVENUE, MALTINGS PARK, BURGESS HILL, WEST SUSSEX RH15 9TQ
TEL: 01444 246333 • FAX: 01444 248996
Página WEB: http://www.mindscape.com
Copyright © 1996 Mindscape, Inc. Copyright © 1996 Cryo Interactive Entertainment. Todos los derechos reservados. IBM es una marca registrada de International Business Machines Corp. Mindscape es una marca registrada y los logos de Mindscape y Megarace 2 son marcas de Mindscape, Inc. Todos los derechos reservados.
PROEIN SOFTWARE
Velazquez, 10-5.º Dcha. 28001 Madrid.
Téll.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42

E D I T O R I A L



N U E S T R A P O R T A D A

Los más pequeños también tienen su lugar en la revista. En esta ocasión os presentamos a los famosos Teleñecos en la Isla del Tesoro, una aventura infantil basada en la película que tanto éxito ha tenido en todo el mundo.

¡QUAKE, AQUI HAY TOMATE!

iD Software ataca de nuevo. Su nuevo juego, "Quake" es tan impresionante que Doom queda a la altura de un marcianitos cualquiera. En la Redacción se ha convertido en todo un problema, ya que cuando tenemos un rato libre (pocos por desgracia) cerramos el "Windows" y nos matamos fraternalmente los unos a los otros en los escenarios Deathmatch.

No solemos aficionarnos demasiado a ningún juego ya que nuestro trabajo, aunque os pueda parecer divertido, a veces se nos hace realmente duro al tener que soportar tantos "bodrios" con apariencia de megaproducción. Pero Quake viene envuelto del misticismo que poseen los CD de los Rolling Stone, Prince o Jean Michel Jarre. Y por eso le hemos dedicado esas increibles ocho páginas, pese a que el juego de la portada es super divertido y está genialmente realizado.

Cuando hemos tenido la ocasión de entrevistar a los componentes de esta empresa o en las visitas a su stand en las ferias de juegos, es evidente que el estilo y la forma de hacer de esta gente difiere bastante de las demás compañias, en parte por el enorme exito que han logrado, pero también por su carisma, más parecido al de las grandes estrellas de la música o el cine que a los grandes personajes de la Informática.

Y quizás por eso gastarse el dinero en el Quake es más fácil de justificar que en otro del que sólo conocemos el local donde lo hemos comprado, por si hay que ir a cambiarlo .

Nosotros, cuando hacemos OK PC, tratamos los juegos como si fueran películas o discos de música, porque es la forma natural de tratarlos. Hay quien los analiza como si fueran el Word, las Pc Tools o el último ordenador de IBM, pero los juegos son, haciendo un poco de poesía, un viaje a otro mundo donde realizar las fantasías que nos inventamos en nuestra vida. Bueno, la comparación es cierta casi siempre: Jugar 100 veces al Tetris es como oír el disco "Azul" de los Beatles otras tantas (si te gusta, claro).

Pero la sutil diferencia estriba en que los juegos cuestan 5,6, e incluso 10 veces más que un disco de música y gastarse un pastón en un juego que a la semana deja de divertirnos duele mucho más que comprarse un CD de Camarón de la Isla, para descubrir en la primera canción que el cante jondo no es asimilado por tu oido.



Director: Miguel Angel Alcalde.
Redactor Jefe: Enrique Maldonado Rollizo.
Redactores: Carlos F. Mateos y Angel Francisco Jiménez.
Colaboradores: Julián Pérez, José Villalba Medina, Fernando Pertierra, Javier Toledo, "Alan Wilder", "Gengis Khan", "Athenea" y Luis Gallego.
Fotografía: Carlos Tuñón.
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Director de publicidad: Alberto Izquierdo.
Delegación Madrid: Esther Lobo
Delegación Barcelona: Isidro Iglesias. C/. Casanova 36, 4º-3º.08011 Barcelona. Tel: (93)451 89 07. Fax (93) 451 83 23.

Es una publicación de:



Director Editorial: Julio Rodriguez.
Director de Producción: Gregorio Goñi.
Redacción, administración y suscripciones: Plaza República del Ecuador, nº2, 1º dcha. Tel.: (91) 457 91 91 - Fax: (91) 457 98 36 28016 Madrid, España
Fotomecánica: Fototrama
Imprime: Rivadeneyra.
Depósito Legal: M-24602-92
Printed in Spain X-96.

Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Tel.: (93) 680 03 60.
Distribución en América: Iberoamericana Ediciones, S.A. C/Leonor de la Corte 6035 Quinta Normal. Santiago (Chile). Tel.: (562) 774 82 87, Fax (562) 774 82 89
Importador exclusivo para Mexico: C.E.D.E., S.A. de C.V. C/Castilla Nº266. D.P.:03400 México D.F. Tel.: (525) 301-2464
Canarias, Ceuta y Melilla 695 Ptas.

SUMARIO

OK PC Preview-CD Pág. 16



LEISURE SUIT LARRY 7

De nuevo nos encontramos con el ligón más simpático de los juegos de ordenador.

Pág. 20





PHANTASMAGORIA II

La segunda parte de una aventura terrorífica. Mantiene el mismo nivel de tensión y miedo que su antecesora y también tiene escenas donde la sangre es la principal protagonista.

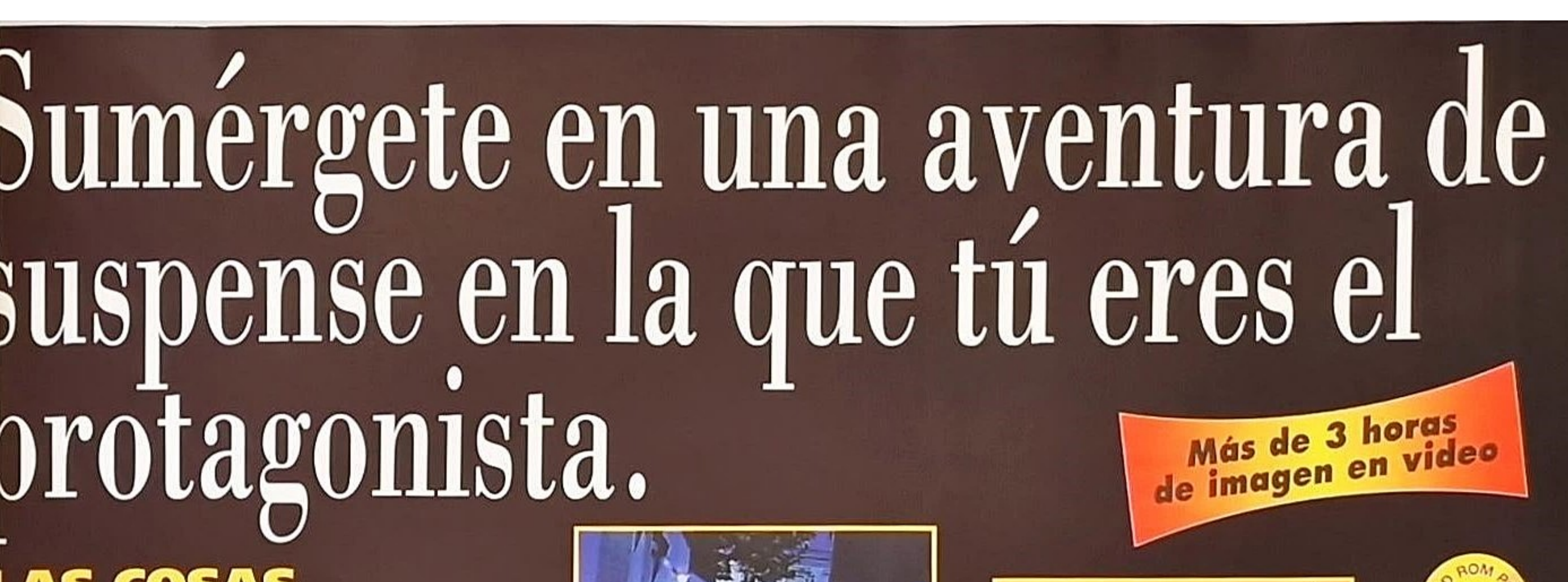
QUAKE

Cuentan de él que es el juego más importante en la historia del PC. De tí depende esa afirmación, pero seguro que no dudarás en decir lo mismo.

OK PC Pasarela Pág. 40



EN ESTE NUMERO





LAS COSAS NO TIENEN BUENA PINTA...

enías una cita con Marcos, un conocido chantajista, ero alguien se te ha adelantado y le ha asesinado. La olicía te busca para colgarte el muerto. El inspector an Dale te quiere capturar, vivo o muerto.

Y PUEDEN EMPEORAR...

or si fuera poco, un asesino profesional te persigue or toda la ciudad. Ya puedes correr si no quieres que e atrape. Piensa en algo, ¡rápido!

¡SALIR DE ESTA NO VA A SER FACIL!

gotado por la persecución, consigues llegar a tu partamento. Te sirves un trago, y parece que la tuación ha mejorado. Pero te espera otra sorpresa, n segundo matón, con el dedo en el gatillo. ¿Serás apaz de librarte de esta nueva amenaza?

COKTEL EDUCATIVE MULTIMEDIA
Avda. de Burgos, 9 - 1º, 2
Tel. 383 26 23 28036 Madrid
Hot line: 383 24 80

voces en español

URBAN RUNNER

SIERRA



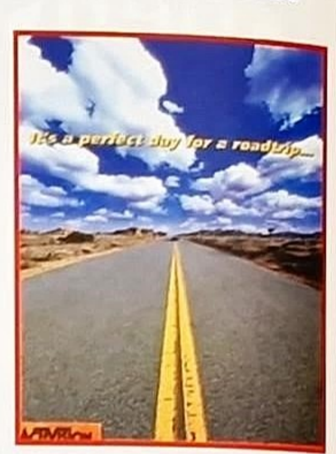
Jochen Kirchberg, gerente de la empresa Topware, mantuvo una agradable entrevista con la redacción para hablar acerca de todo aquello de interés que giraba en torno a ellos. Podemos sobresacar la información de que Merit Studios está realizando el juego *Double Trouble*, título cuya versión inglesa ya está finalizada; la castellana estará ultimada durante el mes de noviembre.

ID Software y GT Interactive presentan la última entrega de la legendaria saga *Doom: Final Doom*. Dos nuevos episodios de treinta y dos niveles cada uno, nuevos e increíbles gráficos y más melodías para la banda sonora. El formato usado va a ser el de CD-ROM y funcionará bajo Windows 95. El precio con el que va a ser distribuido es de 5.990 ptas.

Microsoft Flight Simulator 5.1 se encuentra en proceso de programación. En esta instalación se incluyen los escenarios de París y Nueva York, lo que nos dará la posibilidad de despegar y aterrizar en estas ciudades sin tener que introducir ampliaciones.

ACTIVISION, EN LA CRESTA DE LA OLA





Interstate'76 y *Mechwarrior 2: Mercenaries* son los nuevos títulos que la compañía programadora Activision tiene previsto lanzar al mercado del software. El primero de ellos nos introduce de lleno en una carrera a lo largo de todos los estados de Norteamérica a bordo de los más veloces coches deportivos.

Por otra parte, *Mechwarrior 2: Mercenaries* es una nueva ampliación para el simulador de robots de combate que más éxito ha tenido a nivel mundial. Mejores gráficos, sonido más nítido y nuevas misiones te esperan si eres uno de los afortunados poseedores de este título.

Activision va a sorprendernos una vez más con la calidad de sus productos que demuestran que lleva mucho tiempo trabajando en lo mismo.

AMPLIACIONES PARA LOS MEJORES



Llega *Duke! Zone*, llevando tu juego al límite de sus posibilidades. Friendware y Wizard Works han unido sus esfuerzos para crear este paquete de niveles, con más de 500 nuevas fases llenas de enemigos y enigmas. El precio de puesta a la venta será de 3.750 ptas. Por otro lado se encuentra *W! Zone*, con cincuenta nuevos escenarios para ¡*Warcraft 2*! ¡Sí, habéis oído bien! Además de una cuidada selección de trucos para convertir tu *Warcraft 2* en un *Super Warcraft 2*.

ANIQUILACION SISTEMATICA

El nihilismo, una corriente de pensamiento que afirma que la sociedad está corrupta y que desemboca en el terrorismo, ha sido trasladado a un simulador tridimensional de naves espaciales en el que la lucha por la destrucción del contrario es el único objetivo. Dentro de un juego tan real



como la vida misma, en el que incluso puedes perder la vida si cometes el más mínimo error, vamos a tener que demostrar que somos los mejores. *Nihilist* va a ser distribuido por la empresa Erbe en breve.



DOUBLE TROUBLE, DE NUEVO EN CARTELERA

Double Trouble, una aventura gráfica de la compañía programadora Merit Studios, de la que hace un año se empezó a saber algo y por causas desconocidas desapareció sin dejar rastro, vuelve a aparecer para deleite de todos los amantes del género. Esperamos que dentro de poco se sepa algo más acerca de este "nuevo" título que puede gustar a mucha gente.

EL CONFLICTO DE LA OTAN

Un nuevo simulador de Jane's se encuentra en proceso de programación. Su nombre va a ser *NATO Fighters* y en esta ocasión vamos a tener la oportunidad de manejar unos aparatos de guerra tan sofisticados como un *F-16 Fighting Falcon*, un *Saab Gripen*, un *EuroFighter 2000* y un *Su-35*, a lo largo de 40 nuevas misiones llenas de riesgos y objetivos militares, todas completamente basadas en la base de datos de Jane's, con lo que alcanzan un nivel de realidad impresionante.



Además de la parte de simulación, el título incluye fotos, vídeos y datos técnicos de la OTAN.

LA PRIMERA TARJETA DE SONIDO DE 64 BITS

Después del éxito logrado por la *Maxi Sound 32 Wave FX*, creada por Guillemot International y UBI Soft, dado su impresionante balance entre la calidad y el precio, estas compañías han finalizado su siguiente proyecto, la primera tarjeta de sonido de 64 bits. Entre sus características ofrece 4 Mb de sonidos reales, es decir, 425 sonidos de instrumentos de calidad incomparable divididos en 128 instrumentos General MIDI, 200 baterías, 46 efectos especiales y 97 variaciones de sonido que permiten variar el timbre de los instrumentos. También tiene un ecualizador de 4 pistas, efecto surround y 64 voces de polifonía.
Además de la tarjeta, el paquete incluye un cable MIDI y los programas necesarios para sacarle todo el partido a este ingenio del sonido.

Existen dos modalidades:

- MAXI SOUND 64: 29.900 ptas.
- MAXI SOUND 64 HOME STUDIO: 38.900 ptas.

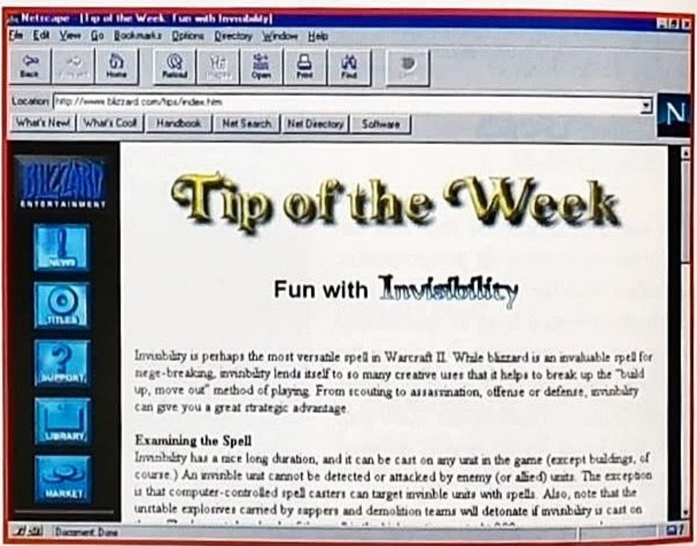


LO MEJOR DE INTERNET

A partir de este mes os vamos a recomedar direcciones Internet que consideramos de suma utilidad e interés para los más jugones.

La página de este mes os ofrece semanalmente información y trucos sobre el juego del año: *Warcraft 2*. Esta semana, por ejemplo, había información sobre la utilización del hechizo de invisibilidad. Para acceder a esta página Web es necesario utilizar la versión de Netscape 2.0 o superior.



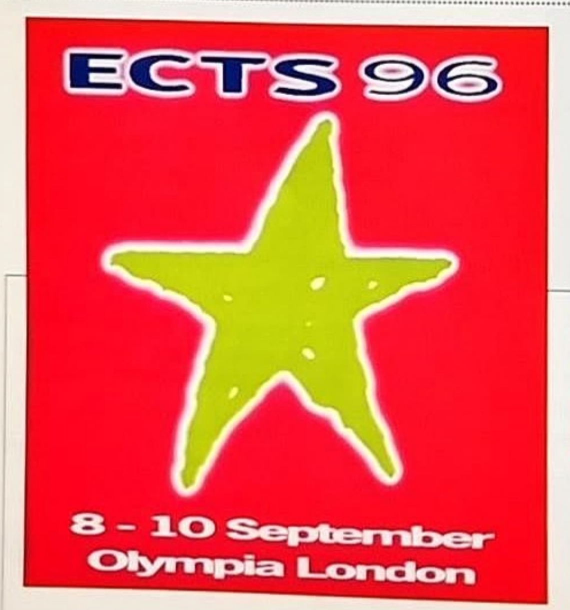


Dirección internet:

- HTTP://WWW.BLIZZARD.COM/TIPS/INDEX.HTM

Si queréis que comentemos alguna página en especial, podéis escribir un E-mail a la siguiente dirección:

- ENRIQUEM.OKPC@MAIL.DDNET.ES

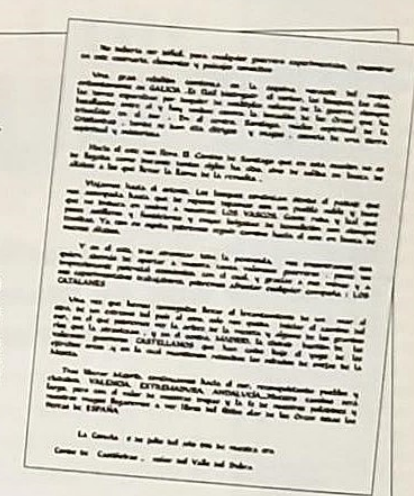


SE HA CELEBRADO EL E.C.T.S. '96 DE OTOÑO

La segunda edición de una de las ferias más importantes a nivel mundial del software y hardware se celebró los días 8, 9 y 10 de septiembre. El nivel de novedades fue enorme al igual que el de asistencia de compañías y distribuidoras, todas expectantes por la campaña de navidad que puede reportar muchos beneficios. El lugar fue el mismo de siempre, el Olympia Hall en Londres, ciudad bella y centro de negocios por excelencia. El próximo número prometemos incluir un reportaje especial acerca de la feria para que podáis ver el índice de calidad y cantidad de juegos que se encuentran en preparación o prácticamente finalizados.

GANADORES DEL CONCURSO WARCRAFT II





Sorprendidos estamos en la redacción por la increíble aceptación que este concurso ha tenido. Debemos admitir que al principio estábamos un poco asustados, ya que nos preocupaba la idea de ocuparos vuestro tiempo realizando los escenarios. Pero unos días después y viendo el número de cartas que llegaron de una sola vez, descubrimos que este nuevo tipo de concurso era un gran éxito. Nos ha sido realmente complicado decidir quiénes iban a ser los premiados, pues la calidad de todos era enorme, así que nos hemos tenido que inclinar por los más jugables, los más originales, etc., y al final hemos llegado a esta conclusión. Muchas gracias a todos y esperamos que sigáis así de participativos:

- **PABLO HIPOLITO QUEJADA (VALENCIA)**
Que fue el que más escenarios nos mandó de una sola tacada. Nada más y nada menos que la friolera de diecisiete, todos ellos de gran calidad y complejidad. ¡Muchas felicidades!

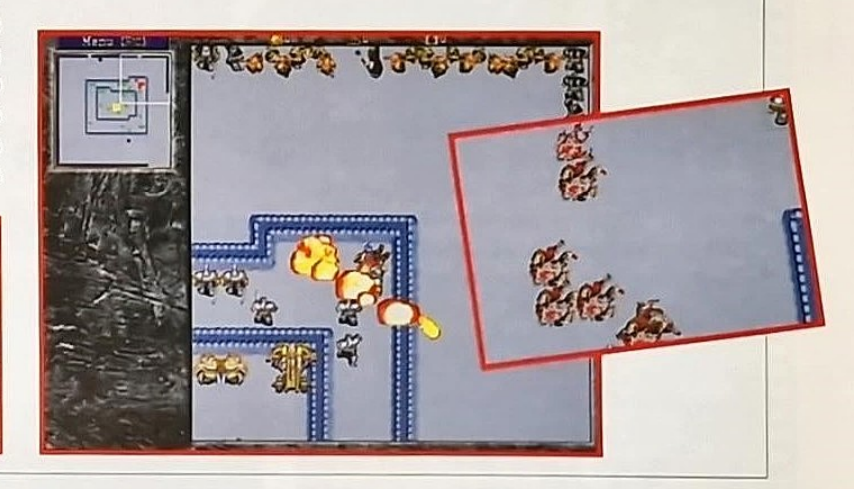
- **JOSÉ A. CASTIÑEIRAS (LA CORUÑA)**
Al que elegimos no sólo por lo bien que estaba construido el escenario en el que teníamos que reconquistar España, sino también por la originalidad a la hora de presentarlo, con una carta escrita al estilo medieval. ¡Enhorabuena!

- **RAFAEL GARCIA CARRETERO (MADRID)**
Por su escenario de Europa, sin duda uno de los más complicados de superar y bonitos de diseño. ¡Gracias por tu participación!







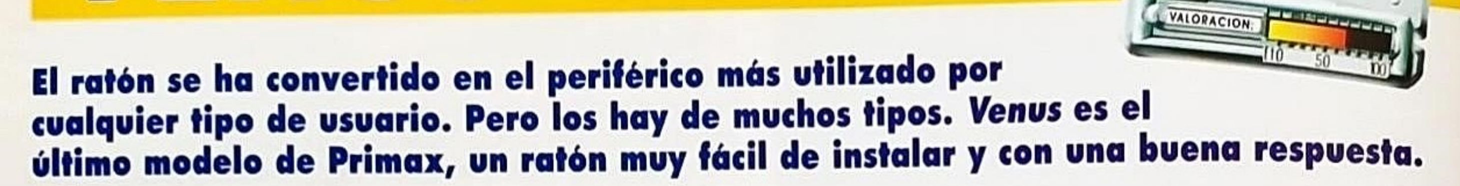


FICHA TECNICA

VENUS

TIPO:	RATON
COMPAÑIA:	PRIMAX
DISTRIBUIDOR:	HERCROM
TELEFONO:	91/544 12 30
VALORACION:	10 50 100

VENUS



El ratón se ha convertido en el periférico más utilizado por cualquier tipo de usuario. Pero los hay de muchos tipos. *Venus* es el último modelo de Primax, un ratón muy fácil de instalar y con una buena respuesta.

Agilidad de movimientos

Venus se distingue ante todo por ser un ratón adaptado para que lo manejen con toda comodidad tanto zurdos como diestros. Esto es de agradecer para los zurdos, a los que muchas veces se discrimina al usar los ratones, ya que están diseñados para manejarlos con la mano derecha.

Pero *Venus* se dirige especialmente al mercado doméstico ya que su precio es bastante bajo y ofrece una calidad a nivel profesional. Por otra parte, Primax tiene en el mercado una amplia gama de colores muy originales, que llevan una nota de alegría al mueble donde tengamos el ordenador. Ahora está de moda desarrollar ratones especiales para el hogar que, con las mismas funciones que los de "oficina", se distinguen por un diseño más divertido.

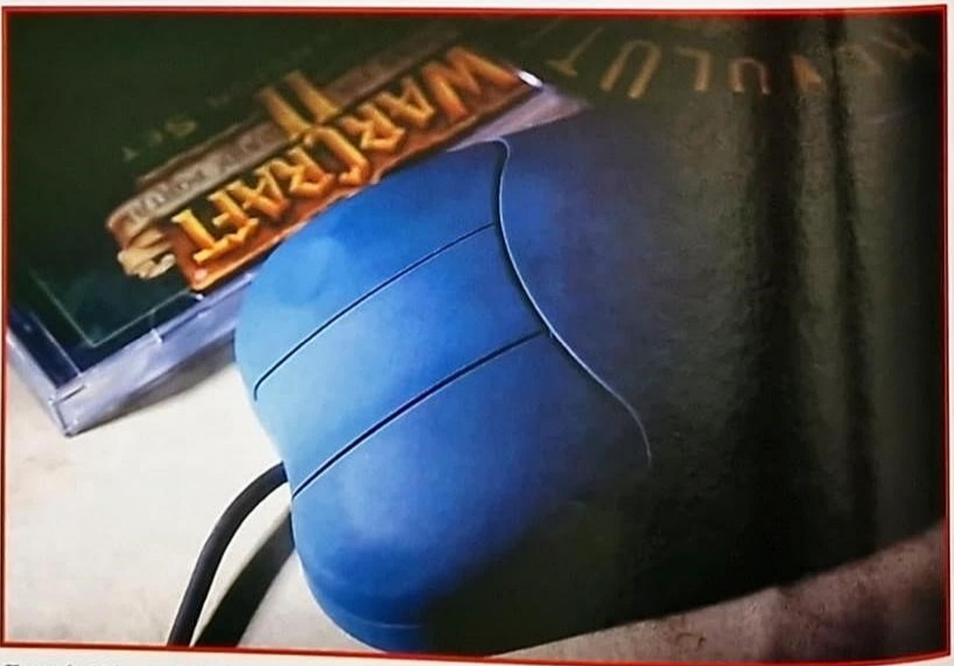
INSTALACION

Para que sean auténticamente domésticos, su instalación debe ser lo más sencilla posible. Ya sabemos que el ratón es simplemente enchufar al puerto serie, aunque en este caso y es un punto débil, la conexión no está unida por tornillos, tendiendo a caerse en cualquier momento y, si estamos bajo Windows 95, la desconfiguración está asegurada.

Por lo demás, el disco con los controladores que acompaña al ratón es sumamente útil ante todo por su facilidad de instalarse y desinstalarse bajo Windows 95. Pero tampoco desde el DOS tienes que tener problemas para hacerlo.

Es apto tanto para zurdos como para diestros

Las características técnicas del *Venus* son cortas pero de altas prestaciones como pueden ser: tres botones con microinterruptores para evitar averías, 400 dpi de resolución y una velocidad de arrastre de 250 mm/sec. Aunque lo más importante es la bola que mueve al ratón y que está construida con los mejores materiales para aguantar el desgaste de un uso continuado.



Un ratón idóneo para juegos.

Vive Aventuras Gráficas de Película a Través del Mundo del Cine



Prepárate para entrar en la nueva era de los juegos: llegan los "GAME MOVIES COLLECTION". Conviértete en exorcista, marine del espacio, aventurero o en investigador privado y vive las más extraordinarias aventuras a través de los alucinantes escenarios virtuales.







Las mejores películas, sus directores, actores, posters, B.S.O., los Oscars, fragmentos en V.O., fotogramas, reportajes audiovisuales y miles de datos actualizados hasta la fecha, mediante un interface interactivo con un sistema de búsqueda sencillo e intuitivo.



Disfruta del primer producto mundial que incorpora una espectacular aventura gráfica y una gran obra temática sobre cine.











Nuevo sistema virtual realizado con técnicas de renderizado, que permite al usuario percibir un mayor realismo mientras juega.



El primer sistema de actualización de datos mediante "Internet", que permite periódicamente añadir a la obra los datos de más reciente aparición, haciendo que el producto se mantenga siempre al día.



División especializada en la creación y realización de productos de entretenimiento con caracter lúdico, que cuenta con gran número de especialistas para conferir al producto una gran calidad final.

¡COLECCIÓNALOS!





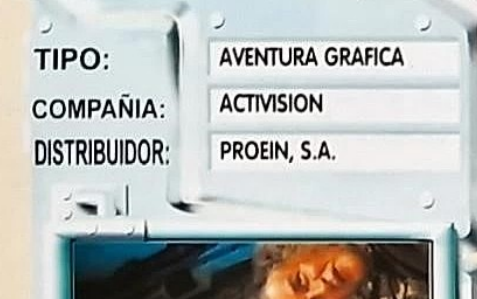




C/. Cinca nº 25, Local 11
08030 Barcelona
Tel: (93) 274 25 94 - **Fax**: (93) 274 17 68



E-Mail: OLR@hnet.es
Web: http://www.olrsoft.com



TIPO:	AVENTURA GRAFICA
COMPAÑIA:	ACTIVISION
DISTRIBUIDOR:	PROEIN, S.A.

Piratas de peluche

La última película protagonizada por los muñecos creados por Jim Henson ha tenido un gran éxito en el tiempo en que ha estado en cartelera y con toda seguridad éste va a ser mucho mayor en el terreno del software lúdico, pues la calidad que tiene este juego es más que sobresaliente.

Muppet Treasure Island va a significar un cambio radical en el estilo de hacer aventuras gráficas dirigidas hacia los más jóvenes. Activision ha empleado cerca de dos millones de libras en este ambicioso proyecto (casi cuatrocientos millones de pesetas) y el resultado ha sido más que sobresaliente en todos los aspectos, siendo los más beneficiados el gráfico y el sonoro.

En la aventura encarnamos a Hawkings, un inexperto grumete que se va a ver inmerso en una peligrosa y a la vez divertida historia de piratas con personajes tan clásicos como Long John Silver, encarnado por Tim Curry, el conocido actor que aparece siempre junto a los Teleñecos.

UN SIMPATICO RECUERDO

Todos los que andemos entre la veintena y la treintena recordaremos con cariño a ese grupo de muñecos de peluche, cartón y plástico que, gracias a la profesionalidad de ciertas personas, parecía que tenían vida propia. La rana Gustavo, sin duda el más carismático de todos; la cerdita Miss Peggie, enamorada platónicamente del batracio; Gonzo, con su nariz en forma de garfio; y muchos más que no nombro por falta de espacio, pero que sin duda recordaréis nada más ver en el juego, nos divertían en la televisión con sus peripecias y aventuras que casi siempre pretendían enseñarnos algo.



Durante la presente década de los noventa ya han sido con esta dos las películas que estos personajes han protagonizado, siendo ambas basadas en un clásico cuento. La primera era *Los Teleñecos en Cuento de Navidad* y la segunda ésta que nos ocupa.

Además de las dosis de aventura que tiene el juego, que se traduce en la localización de objetos para su posterior utilización en un lugar en concreto y así conseguir algo que nos permitirá avanzar en la historia con éxito, *Muppet Treasure Island* esconde en sus entrañas cerca de veinte puzzles, que van desde construir un barco a base de piezas sueltas, hasta arrearles tartazos a los piratas que se pongan a nuestro alcance, pasando por preparar una tarta en una cocina llena de ratones que no hacen más que comerse el relleno o incluso el clásico juego del *Shanghai*.





PUZZLES PARA TODAS LAS EDADES

Una de las características principales que tiene *Muppet Treasure Island* es la bien medida dificultad de los enigmas que vamos a encontrar a lo largo de la aventura, además de su originalidad a la hora de presentarlos.





TRES CD-ROM LLENOS DE CURIOSOS LUGARES

Vamos a tener la oportunidad de viajar por cuatro lugares diferentes entre sí, mientras intentamos realizar nuestro objetivo, que es encontrar unas piedras con los puntos cardinales que necesitaremos para abrir el arca de la Isla del Tesoro. La primera zona es la Posada Benbow, donde encontraremos el mapa del tesoro y nos convertiremos en el punto de mira de una banda de piratas que intentarán liquidarnos para quedarse con él. Bristol es el segundo lugar a visitar, una taberna de bucaneros dentro de una gran ciudad llena de gentio donde podrás conseguir el barco con el que ir a la isla.

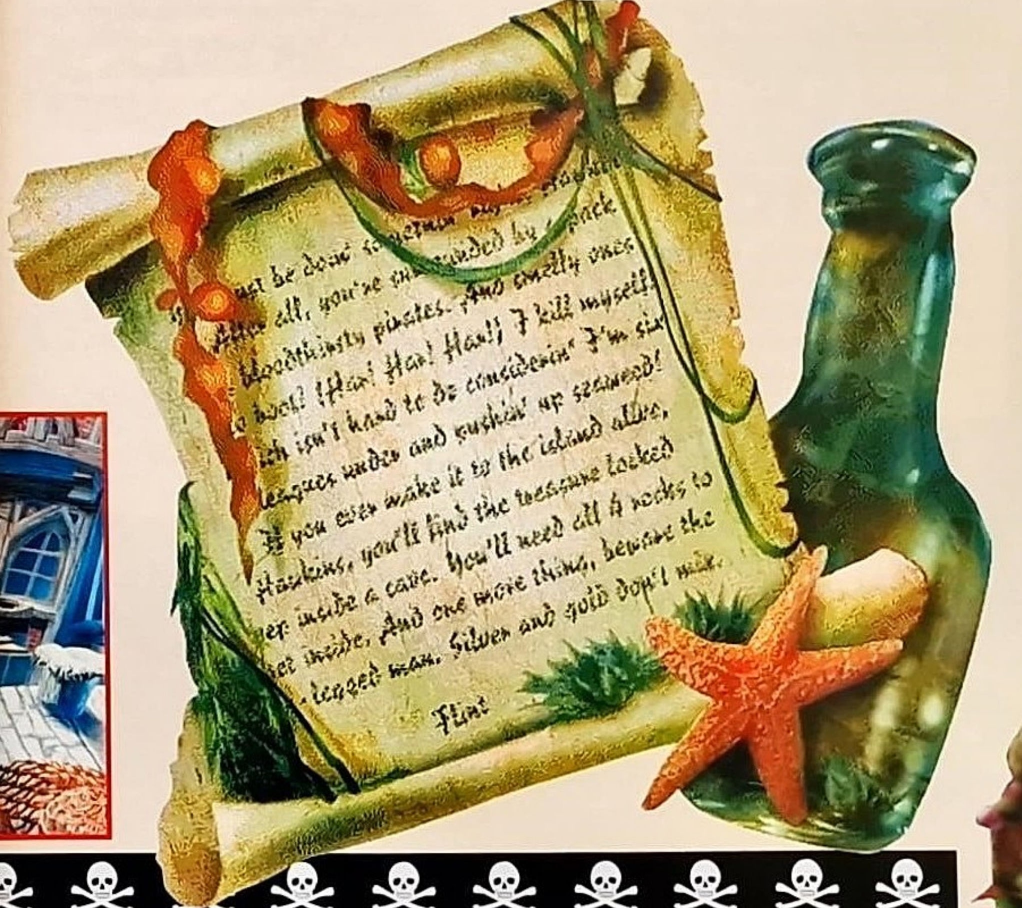
The Hispaniola es el enorme y majestuoso navío que nos llevará hasta el ansiado lugar y donde, gracias al capitán, nos convertiremos en avezados marinos, expertos en el manejo tanto de los cañones como del timón y demás partes del barco. Por último, llegaremos al ansiado sitio que esconde las riquezas. Allí seremos raptados por Long John Silver que se ha amotinado, junto con un grupo de piratas. En este lugar nos uniremos a los indígenas y junto a ellos encontraremos el enorme tesoro.

UNA NUEVA FORMA DE HACER VIDEO

Lo que más nos llamó la atención al ver este producto fue el hecho de que todos los personajes "reales", que habían sido filmados antes de la creación de los escenarios, fueron perfectamente acoplados y en ningún momento parece que estén fuera del dibujo. Y no sólo eso, pues, además la interactividad que tienen todos los personajes con los objetos del escenario, es tan perfecta que parece que de verdad están cogiendo algo que en realidad es un dibujo animado.

Por otro lado, el número de secuencias grabadas es elevadísimo, de tal manera que aunque realicemos una misma acción, nunca veremos a los mismos personajes haciendo lo mismo, sino que variará completamente.

La SVGA y la velocidad de proceso que tiene el entorno Windows ha sido utilizado hasta el máximo de sus posibilidades y esto se nota desde el primer momento.







Una aventura dirigida a los más jóvenes

UNA AYUDA EN FORMA DE LORO

En todo momento podremos pedirle ayuda a un simpático loro que nos sigue en nuestro viaje. Es muy aconsejable que lo hagas siempre antes de comenzar un puzzle.

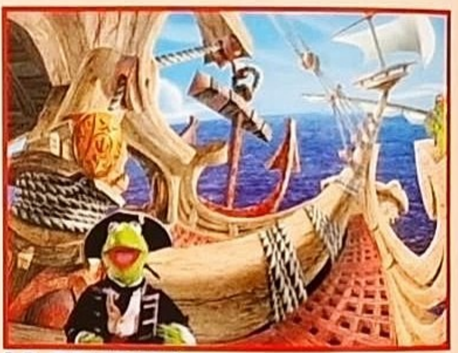




UNOS CUANTOS CONSEJOS

Al principio proponte la regla de investigar cada una de las pantallas al cien por cien, ya que escondido en alguno de los lugares puede estar una de las piedras con los puntos cardinales que andamos buscando. La manera de encontrar dichos lugares será pasando el puntero del ratón y si alguno de los lugares se ilumina será señal de que ahí se puede hacer algo. Prueba varias veces sobre el mismo sitio, pues aunque en un primer momento no suceda nada, en veces posteriores puede que sí. Sin duda, el problema con el que nos vamos a topar en el juego es que si nos dejamos una de las ansiadas piedras atrás en el camino, no podremos volver para recuperarla y eso significará volver a comenzar la aventura, o recuperarla en el punto en que creemos que nos pasamos por alto dicho objeto. Tal vez eso es lo único que se le puede reprochar, pero puede perdonársele, ya que todo aventurero que se precie no se pasará por alto ningún rincón donde pudiera estar oculto algo interesante.

A lo largo de todo el juego y en todas y cada una de las pantallas tendremos a nuestra disposición a un simpático loro; si lo seleccionamos, nos dará una escueta información sobre el lugar en el que estamos.



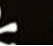
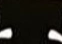
LA PELICULA EN TU ORDENADOR

Activision ha conseguido realizar un software con las mismas características de una superproducción cinematográfica. Un presupuesto millonario, actores de fama mundial, una tecnología de última moda y músicos de la talla de Hans Zimmer, famoso por sus anteriores trabajos en *Miami Vice* (*Corrupción en Miami*), *Rain Man* y *The Lion King* (*El rey león*).

El producto ya ha sido distribuido en el extranjero, aunque aquí tardará aún un poco, ya que existen rumores de una traducción a nivel de texto y voces por parte de Proein, S.A. Esperemos que más que meras conjeturas sea una pronta realidad.

● CARLOS F. MATEOS





Super Ofertas del Mes

8.890 Pta

MegaPak V

Pack con los 10 CDs más vendidos en USA en 1995. Manual de cada título en Inglés. Los 10 CDs que componen la colección son: Terminal Velocity, Flight Unlimited (Edición especial para Megapak V), Primal Rage, Pinball Fantasies Deluxe, Jagged Alliance, FX Fighter MS-DOS, Warlords II Deluxe, Great Naval Battles IV, Pool Champion y Entomorph. Software en Inglés.



8.490 Pta

Megapak IV

Pack de 11 títulos variados (Panzer, General, Guardian of the Fleet, Space Ace, Tornado, entre otros).



12.100 Pta

Distribuidor Oficial de MegaMedia y Archivadores CD3 para España:



(91) 564 18 86
(Sólo distribuidores)

Hágase Socio del CLUB MULTIMEDIA ¡GRATIS!

CLUB MULTIMEDIA
NOMBRE:
José Miguel Sán... ñoz
SOCIO N...
Muestra Simulado
16.502
CADUCA: 16/7/96



TARJETA DE IDENTIFICACION PERSONAL

Con la compra de cualquiera de estas ofertas consigues GRATUITAMENTE su Tarjeta de Socio del CLUB MULTIMEDIA (válido por 6 meses), para poder acogerse a todas las ventajas, promociones y superofertas del momento.

Si desea más información de los servicios del CLUB MULTIMEDIA, llame al teléfono:

(91) 564 63 00
(de 10:00 a 20:00 h. ininterrumpidamente).



4.900 Pta

Clasificador Multimedia

CD3/40 Beige o Negro, con capacidad para organizar hasta 40 CD´s verticalmente sin tocarse entre sí, Dispone de Indice de localización en la tapa y sistema de sujección de CDs.



4.900 Pta

Modelo CD3/16, en negro, acoplables, con capacidad para 16 CD´s. Incluye cinta para colgar.

3.700 Pta

PEDIDO DIRECTO

Enviar el Cupón a Larpress, S.A. Pza. República de Ecuador, 2-1º Tfno.: 457 91 91 - Fax.: 457 98 36

❑ Sí, tengo un Equipo Multimedia en casa, marca:__________ Modelo __________
Mi equipo multimedia es: PC ❑ Mac ❑ , Tengo modem: SI ❑ NO ❑
NOMBRE __________ EDAD __________ Fecha __________
DIRECCION ENVIO __________
C. Postal __________ Poblac. __________ Prov. __________
CIF/NIF __________ TLF. ( ) __________

Deseo realizar un pedido acogiéndome a la oferta de ALTA GRATUITA como SOCIO del Club Multimedia,

❑ MegaPak V ❑ Archivador CD3/40 Beige
❑ MegaPak IV ❑ Archivador CD3/40 Negro
❑ MegaPak V + CD3/16 Negro ❑ Archivador CD3/16 Negro

Firma:

Nº Unidades: __________ Total Pta: __________

❑ Envíeme el/los productos por ServiPack 48 horas (Península y Baleares) a mi domicilio por un coste de envío de 900 pta. (Canarias por correo).

De acuerdo con la LORTAD, usted tiene derecho a modificar o cancelar los datos de los ficheros que se extraerán de esta promoción.

Estos Precios incluyen IVA. Se reserva el derecho a modificar estos precios sin previo aviso.

FICHA TECNICA

LEISURE SUIT LARRY 7

TIPO:	AVENTURA GRAFICA
COMPAÑIA:	SIERRA
DISTRIBUIDOR:	COKTEL

En el mar se liga mejor



El nuevo menú de opciones.


Larry 7 sigue fielmente la tradición de la serie.

Tras el éxito amoroso de su sexta aventura, Larry vuelve de nuevo. Esta vez la acción se sitúa en un emocionante crucero donde la tripulación está formada por bellas y sensuales mujeres. Un juego de lo más atrevido.

Larry es toda una institución en Sierra. De hecho, es una de sus principales fuentes de ingresos junto con *Space Quest* y Al Lowe, el "padre" de Larry, es uno de los principales diseñadores de la compañía. Además, su historia va íntimamente ligada a la de los juegos para el PC. Ya desde los tiempos de las primitivas tarjetas CGA, era posible jugar con Larry y su incómodo interfaz que constituía todo un reto para los jugadores de habla no inglesa.

Pero con el tiempo el producto fue evolucionando a nivel técnico, aunque manteniendo siempre la misma calidad en los guiones de las sucesivas partes. Para quien no conozca a Larry, el único pensamiento que pasa por su cabeza es la idea de poseer a las más bellas mujeres del mundo. Por supuesto, que la principal trama y el mayor atractivo es conseguir que Larry cumpla su objetivo, lo cual es bastante difícil no sólo por la complicación de buscar objetos y usarlos en el momento adecuado, sino porque las chicas de turno pasan de nuestro simpático cuarentón.



MAS Y MAS

La evolución gráfica del personaje ha ido cambiando a lo largo de la serie. En *Larry 7* encontraremos a nuestro héroe en formato 3D y con un diseño muy parecido a las películas de dibujos animados, es decir se han simplificado las formas para facilitar la animación del personaje y de todas las bellas señoritas.

Otro de los aspectos mejorados es el interfaz: ahora será mucho más fácil movernos por el escenario y utilizar las distintas opciones. Así que pasa de preocuparte por el cursor del ratón, porque prácticamente el juego te indicará en cualquier momento lo que tienes que hacer.

Dejamos para lo último el argumento del juego. Es bastante simple y a la vez apasionante: se trata de ligar el máximo número de chicas en un crucero por los mares del sur. Hay todo tipo de mujeres, pero todas son sensuales y con unos "encantos" superiores a la media.

De *Larry* se podía decir que es un juego totalmente machista, pero muy al contrario, pues ironiza y critica las costumbres sexuales de los hombres, poniendo en duda la inteligencia de muchos que se creen Casanova, pero que en el fondo son el estereotipo perfecto del simpático Larry.

● ANGEL FCO. JIMENEZ



Una revista y un CD ROM
que se convierten
en la herramienta imprescindible
para obtener los programas más
actuales de **shareware.**

¡Más de 1.500 programas!



MS - DOS
WINDOWS 3.xx
WINDOWS 95
WINDOWS NT



TODOS LOS MESES EN SU KIOSCO.

¡¡¡ nº 1 ya a la venta !!!



Pza. República de Ecuador, 2-1° 28016 Madrid. Tfno.: (91) 457 91 91 - Fax: (91) 457 98 36



En busca de la Atlántida




Descubre el secreto de la Atlántida

¿Existió el mítico continente Atlántida? ¿Es historia o leyenda? Muchos científicos y arqueólogos han elucubrado durante años acerca de la desaparición en el fondo del los océanos de la enorme isla. *Time Lapse* pretende mostrarnos una de las conclusiones a las que se llegaron, en modo de aventura.

Un conocido arqueólogo alemán ha sacrificado su vida al estudio de la Atlántida y ha llegado a la conclusión de que las civilizaciones maya, egipcia y anasazi (una antigua civilización india de Norteamérica), junto con las tribus que habitan la isla de Pascua, podrían reunir todos los conocimientos del antiguo continente y así descubrir dónde yacen sus restos.



Sin embargo, su reciente muerte te ha convertido en el responsable de continuar sus investigaciones. Así vas a poder visitar los lugares más bellos del mundo, tales como el Templo de Abu Simbel, las pirámides aztecas o las enormes figuras de piedra con forma humana de la isla de Pascua.

ESQUEMAS DE ANTERIORES JUEGOS

Time Lapse recuerda en su realización a antiguas reliquias de la informática como *Myst* y a otros no tan antiguos como *Welcome to the Future*, sobre todo en el sistema de movimiento por las pantallas y de utilización de objetos. Sin embargo, una importante diferencia que tiene con respecto a estos títulos es la posibilidad de luchar contra los enemigos que nos encontraremos en nuestro camino, usando armas como una lanza, un arco con flechas y demás. Los enigmas también estarán a la orden del día, todos ellos difíciles a la hora de ser solucionados y muy bonitos en su presentación.

Las imágenes han sido tratadas con un esmero pocas veces visto y eso es algo de agradecer en las aventuras gráficas de este tipo.

Time Lapse va a ser la nueva perdición de los amantes de las aventuras en primera persona durante mucho, mucho tiempo.

● CARLOS F. MATEOS



La mejor revista de ocio informático para los auténticos jugones

Nº 34



- Demo de **X-COM**, acción total bajo el agua.
- **Aces of the Deep**. Vive el bloqueo de los temibles submarinos del Tercer Reich.
- Especial de **juegos arcade** para MS-DOS: días enteros de adicción. ¡No podrás hacer otra cosa!



Nº 35

CONTENIDO DEL DISCO Y EL CD-ROM

- **PC Rally**. A tope en el mundial de rallies.
- Instala el Video for Windows que suministramos en el CD y disfruta a tope de los juegos y películas:

Heretic, Slip Stream 5000, Aegis, Baldies, Rally Championships, Whizz, Myst, Super Street Fighter II, Line Wars Bolo Adventures, Mastermind, Animal Quest, y muchos más.



Nº 36

CONTENIDO DEL DISCO Y EL CD-ROM

- **Alien Breed 2: Tower Asault**. Destruye a los invasores Aliens.
- Películas, juegos, demos jugables, un montón de diversión en el CD ROM de este número:

Wings of Glory, Myst en castellano, **Pyrotechnia, Premier Manager 3, Kick Off 3, SuperKarts CD, Memphis Math, Sky Roads** y hasta 30 juegos más.

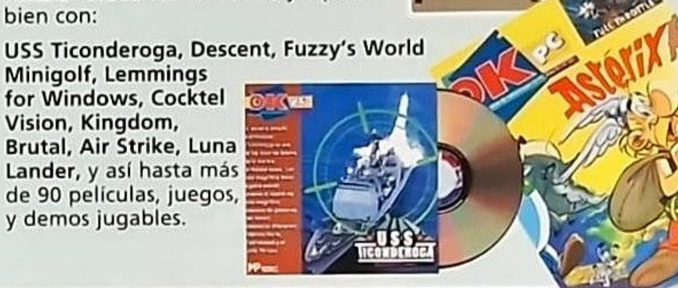


Nº 37

CONTENIDO DEL DISCO Y EL CD-ROM

- **Baldies**: consigue que tu tribu sea la más poderosa
- Instala Video for Windows y a pasarlo bien con:

USS Ticonderoga, Descent, Fuzzy's World Minigolf, Lemmings for Windows, Cocktel Vision, Kingdom, Brutal, Air Strike, Luna Lander, y así hasta más de 90 películas, juegos, y demos jugables.

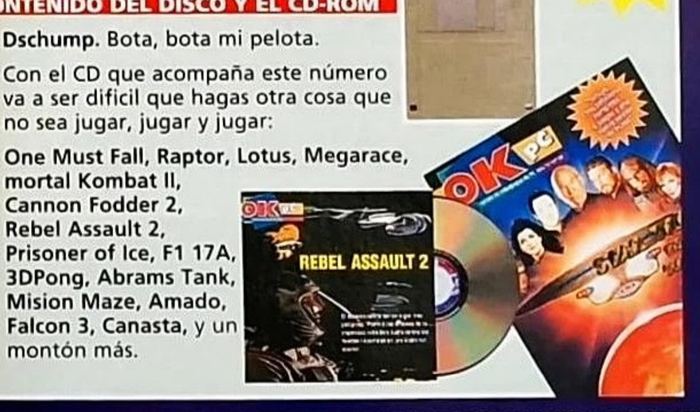


Nº 38

CONTENIDO DEL DISCO Y EL CD-ROM

- **Dschump.** Bota, bota mi pelota.
- Con el CD que acompaña este número va a ser difícil que hagas otra cosa que no sea jugar, jugar y jugar:

One Must Fall, Raptor, Lotus, Megarace, mortal Kombat II, Cannon Fodder 2, Rebel Assault 2, Prisoner of Ice, F1 17A, 3DPong, Abrams Tank, Mision Maze, Amado, Falcon 3, Canasta, y un montón más.

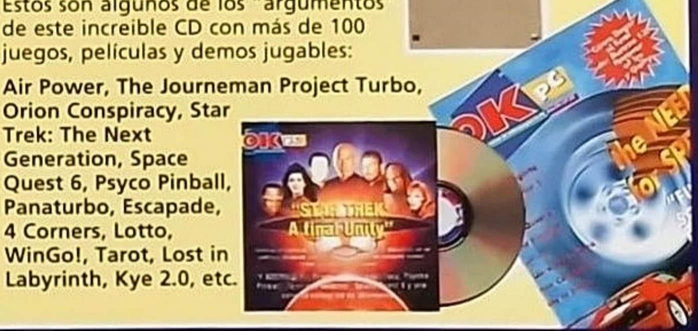


Nº 39

CONTENIDO DEL DISCO Y EL CD-ROM

- **Threat**. Sangre, sudor y lágrimas
- Estos son algunos de los "argumentos" de este increible CD con más de 100 juegos, películas y demos jugables:

Air Power, The Journeman Project Turbo, Orion Conspiracy, Star Trek: The Next Generation, Space Quest 6, Psyco Pinball, Panaturbo, Escapade, 4 Corners, Lotto, WinGo!, Tarot, Lost in Labyrinth, Kye 2.0, etc.



ENVÍE ESTE CUPÓN A: EDITORIAL LARPRESS, S.A. PZA. REPÚBLICA DE ECUADOR, 2-1º. 28016 MADRID. TNO.: (91) 457 91 91 FAX.: (91) 457 98 36

Deseo recibir los ejemplares de **OK PC** nº ______________, al precio de 875 pta. unidad + 300 pta. de gastos de envío, en la forma de pago que indico (válido hasta agotar existencias)

NOMBRE ________ 1er. APELLIDO ________

2º APELLIDO ________

DOMICILIO ________ Nº ____ PISO ____

C. POSTAL ____ CIUDAD ________

PROVINCIA ________ EDAD ____ NIF ____ TNO ____

- ☐ VISA
- ☐ 4B
- ☐ CAJAMADRID
- ☐ TARJETA 6000
- ☐ MASTER CARD

FIRMA

Nº ______/______/______/______

Caduca ____________199______





TIPO:	AVENTURA GRAFICA
COMPAÑIA:	SIERRA
DISTRIBUIDOR:	COKTEL EDUCATIVE



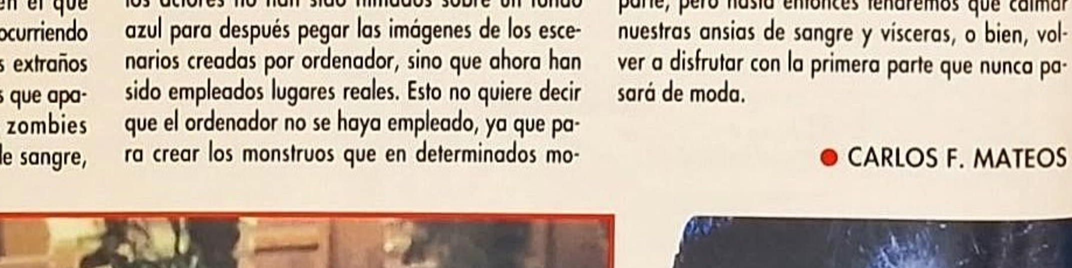
El "Gore" con clase

Los amantes de las aventuras gráficas no sólo recordarán, sino que además guardarán en un lugar seguro la primera parte de la aventura más sangrienta de todos los tiempos. Ya no es una oscura mansión llena de lugares secretos y fantasmas, sino un austero psiquiátrico.



La segunda parte de la aventura gráfica más terrorífica de la historia del software, está a punto de aterrizar en nuestro país, llegada directamente de la mano de la compañía programadora Sierra. La historia va a cambiar al cien por cien y ni siquiera están los mismos personajes del predecesor.

En esta ocasión, el argumento nos traslada a un hospital psiquiátrico en el que están ocurriendo sucesos extraños entre los que aparecerán zombies sedientos de sangre, horribles monstruos venidos de otra dimensión y otros personajes capaces de lanzar rayos por los ojos.



EL HOSPITAL DEL HORROR

Nosotros encarnamos a Curtis Craig, un antiguo paciente de este sitio que, sin quererlo, se va a ver justo en medio de la trama, estando de nuevo en peligro su recién recuperada cordura.

La tecnología que se ha empleado para realizar este título supera con creces a la que se empleó antaño para la primera parte de *Phantasmagoria*. Entre las diferencias destacan el hecho de que ahora los actores no han sido filmados sobre un fondo azul para después pegar las imágenes de los escenarios creadas por ordenador, sino que ahora han sido empleados lugares reales. Esto no quiere decir que el ordenador no se haya empleado, ya que para crear los monstruos que en determinados momentos de la aventura aparecen, se utilizaron los más avanzados ordenadores para la generación de gráficos renderizados lo más parecidos posible a las imágenes reales.

Más intriga y misterio, bañados en sangre

Dentro de algunos meses llegará la segunda parte, pero hasta entonces tendremos que calmar nuestras ansias de sangre y vísceras, o bien, volver a disfrutar con la primera parte que nunca pasará de moda.

● CARLOS F. MATEOS





La revista multimedia para toda la familia

CDWARE Multimedia

• Cómo cuidar tu ordenador
• Nuevo concurso: IMAGEN DIGITAL

Nº 24 • 995 PTA. • Incluye dos CD-ROM •

EL TELÉFONO MULTIMEDIA
COMUNÍCATE A TRAVÉS DEL P

En octubre a la venta

• HABLAR A TRAVÉS DE INTERNET
Texto y voz en la red
• VÍDEO-CONFERENCIA DOMÉSTICA
El futuro ya está aquí
• FOTOGRAFÍA DIGITAL
El invento de Fujifilm
• SIGGRAPH 96
Lo último en multimedia y realidad virtual
• REPORTAJE
Efectos de la Informática en la salud y el medio ambiente

LAR LARPRESS, S.A.

Enciclopedia de los Seres Vivos
Sección erótica EROS
Lo mejor del shareware



¡Con 2 CD-ROM!

La revista de informática multimedia para estar al día de las novedades, conocer los nuevos productos y acercarse al mundo multimedia de forma amena y sencilla.

Y en los CD-ROM de este mes:
Curso multimedia de inglés, Enciclopedia de los Seres Vivos, Selección del mejor shareware, Sección "picante" y muchas más cosas interesantes







Continúan las guerras corporativas

Parecía que tu corporación se había alzado con el dominio mundial desde que en la revuelta americana tuvieses un aplastante éxito sobre tus adversarios y, sin embargo, te encuentras de nuevo ante el reto de superar a las compañías enemigas con todas las armas que tengas a tu alcance.

Syndicate tuvo un gran éxito entre todos los usuarios de ordenador, convirtiéndose al poco tiempo de salir a la venta en el número uno. La perfecta combinación de estrategia y arcade lo convirtió en un modelo a seguir por todas las demás compañías programadoras que comenzaron a sacar títulos con esquemas parecidos.

Bullfrog, al darse cuenta del filón que había encontrado, comenzó a trabajar en una segunda parte, pero antes de distribuirla querían que fuese algo especial y debido a eso hasta hoy en día no hemos podido tenerlo en nuestras manos. Puede que exista mucho tiempo de intervalo, pero ha merecido la pena, ya que nos encontramos ante un título que va a alzarse con los primeros puestos, pues su calidad está fuera de toda duda.

ROTACIONES DE ESCENARIO

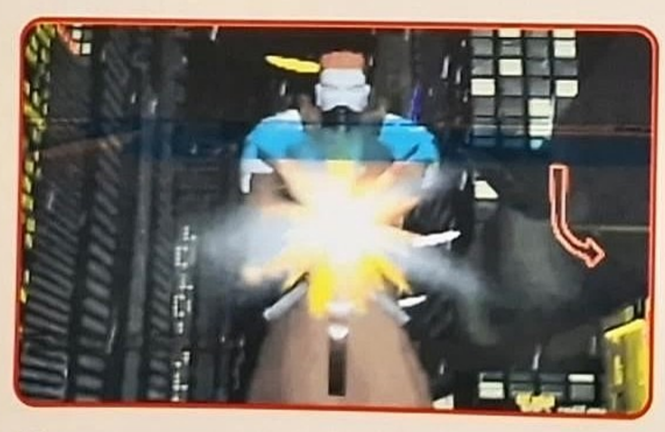
El sistema de juego va a ser el mismo en lo que a estrategia se refiere, cambiando por supuesto el número de armas, dispositivos y partes cibernéticas para los agentes, entre otras cosas a investigar, que ha aumentado enormemente dando mucho más interés al juego que en la primera parte, cosa por otro lado lógica. Sin embargo, en la fase de arcade donde mandamos nuestro grupo de cyborgs pacificadores a realizar la misión es donde más se nota el nuevo estilo que la compañía programadora ha querido imprimirle a esta segunda parte. En esta ocasión el escenario no es estático, sino que podremos rotarlo a nuestra voluntad para conseguir un mejor ángulo de visión y así no tener el problema que aparecía en *Syndicate*, donde cada vez que luchábamos detrás de un edificio lo teníamos que hacer de oído, ya que no podíamos ver a nuestras tropas. Armas como el lanzallamas o el bazooka, e incluso algo tan impresionante como es un ataque aéreo, estarán disponibles para que nuestro grupo consiga realizar su objetivo. Otra de las diferencias notables es el índice de destrucción, mucho más elevado, ya que en esta ocasión todos los edificios también se ven afectados por nuestros disparos.

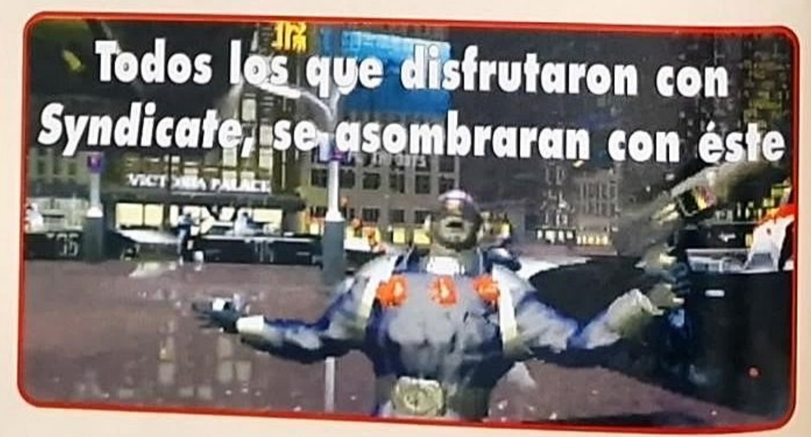
Con *Syndicate Wars*, Bullfrog vuelve a demostrar que es falso el dicho de que segundas partes nunca fueron buenas.

● CARLOS F. MATEOS








Todos los que disfrutaron con *Syndicate*, se asombraran con éste







Exploradora de profesión

La compañía programadora Core está centrando todos sus esfuerzos en un nuevo título que va a sorprender por sus gráficos y jugabilidad: Tomb Raider, un arcade en el que controlamos a una hábil arqueóloga que, al más puro estilo de Indiana Jones, va a adentrarse en unas oscuras ruinas de un templo abandonado.

Aunque aún se encuentra en estado un tanto precario de programación, lo que hasta ahora hemos podido ver de *Tomb Raider* nos ha sorprendido enormemente, pues la calidad, tanto de los gráficos como de los movimientos parecen sacados de la realidad. Aunque se ha utilizado una rutina gráfica parecida a la de títulos como *Alone in the Dark* o *Time Gate*, se ha conseguido una mucho mayor rapidez que le proporciona una acción de arcade que en ningún momento consiguieron alcanzar los juegos anteriormente citados.

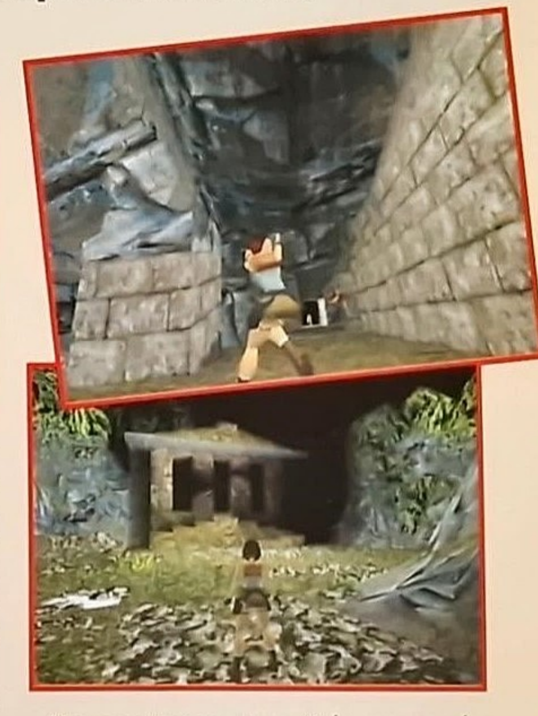
Así, nos encontramos ante un programa que puede variar por completo el estilo de hacer títulos arcade.

PERSPECTIVA PERSECUTORIA

De esta forma hemos bautizado en la redacción al tipo de perspectiva que durante la práctica totalidad del juego se mantiene. En todo momento (salvo cuando demos un giro de 180° y demás acciones que implican un movimiento lateral brusco en las cuales veremos de perfil o de frente a la protagonista durante uno o dos segundos) vamos a ver a la aguerrida arqueóloga por la parte de atrás, dándonos, no sólo una mayor visión de juego, sino también una enorme facilidad a la hora de controlar todo lo que queramos que haga.



Las armas diferentes están a la orden del día e irán desde dos pistolas hasta una escopeta recortada, realmente demoledora en las cortas distancias. Los objetos también serán muy numerosos y le darán un pequeño toque de aventura al juego.



Nos encontramos ante un título que va a dar mucho de que hablar tanto a la crítica como a los jugones.

● CARLOS F. MATEOS



VGA Y SVGA

Existirán los dos modos gráficos para que Tomb Raiders se pueda adaptar a las posibilidades de cada usuario. Mientras que la versión de VGA es más que correcta, os podemos asegurar que la de SVGA supera todo lo que hemos visto hasta ahora en arcades.



Otra guerra de mechs



Las guerras de mechs se han colado en todos los ordenadores domésticos con una facilidad increíble, desde que la primera parte de *Mech Warrior*, pionera de este género, tuviera un éxito tan increíble. *Shattered Steel* es otro nuevo título que dentro de poco tiempo estará disponible.

La creadora de dicho juego es la compañía programadora Interplay, famosa por juegos como *Cyberia*, *Descent* y *Descent 2*. Ellos han conseguido darle a *Shattered Steel* la misma jugabilidad que a estos tres títulos, lo que le hace restar una gran dosis de estrategia, que se reduce a mejorar nuestros robots a base de comprar nuevas armas y blindaje más resistente, e incluso a comprar nuevos, mucho más potentes en todos los aspectos.

MISIONES PARA TODOS LOS GUSTOS

A lo largo del juego, nuestros superiores nos van a indicar las pormenores de la misión que tendremos que llevar a cabo, mostrándonos la situación en un mapa, mientras que nos explican todo lo que deberemos hacer para llevar a buen término nuestro objetivo. A continuación, lo único que nos quedará será llegar allí.

De nuevo las batallas de mechs están aquí

Así comenzará el juego en sí, muy parecido a lo que hemos visto hasta ahora, pero mucho más sencillo de manejo, ya que no hará falta tener en cuenta treinta teclas diferentes, ni volvernos locos manejando el ratón con una mano, el teclado con la otra y el joystick con Dios sabe qué, sino que con cinco teclas y el ratón podremos controlar perfectamente nuestro robot.

Donde más va a llamar la atención *Shattered Steel* es en el aspecto gráfico, sobresaliente a todas luces, tanto en la versión VGA como en la de SVGA, donde restan los comentarios, ya que hay que verlo para creerlo.

Con todo esto solamente nos resta esperar que llegue la versión definitiva para disfrutar de este *Shattered Steel*, un juego especialmente indicado para los incondicionales del género.

● CARLOS F. MATEOS









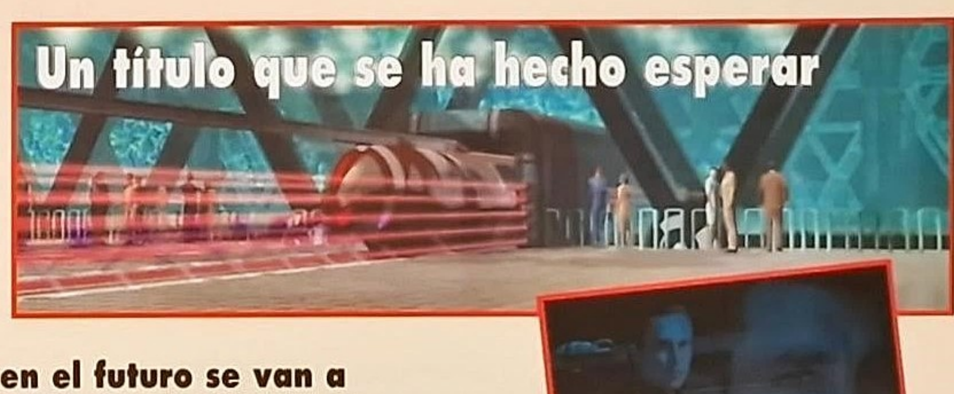
FICHA TECNICA

DARKENING

TIPO:	AVENTURA GRAFICA
COMPAÑIA:	ORIGIN
DISTRIBUIDOR:	ELECTRONIC ARTS



Y con el tiempo... llegó



PRIVATEER THE DARKENING

Lo que la gente cree de que en el futuro se van a erradicar todas las enfermedades es una idea errónea. Por supuesto que algunas van a desaparecer, pero otras estarán ahí, más mortales que nunca, dejando como única opción la criogenización, mientras esperamos que alguien descubra una solución.

Un año ha sido necesario para que el proyecto se haga realidad. Es impresionante lo mucho que pueden cambiar los títulos desde que llegan las primeras noticias, hasta que viene algo más definido y éste es un ejemplo que nos viene que ni pintado. Y debido a todos esos cambios y al tiempo que hemos tenido que esperar, nuestra opinión acerca de él cambia radicalmente.

POR CUESTION DE UN AÑO

Unicamente doce meses han hecho falta para que algo que podría ser considerado como la revolución de la informática pase a ser un muy buen programa que puede llamar la atención a muchos seguidores. Así es *Darkening*, un juego del que tuvimos las primeras noticias durante la época de *Wing Commander III* y que nos dejó boquiabiertos, pues el hecho de ver imágenes con calidad de cine era algo inédito, pero las ciencias avanzan que es una barbaridad, y sobre todo la informática y en un año han aparecido títulos impresionantes, con el mismo presupuesto de una película y eso lo ha convertido en otro juego, eso sí, muy bueno.

La historia nos traslada a un futuro incierto para la raza humana, en el que una mortal enfermedad está asolando a la población mundial, diezmándola día tras día. Este catastrofista argumento da pie a un simulador muy parecido a *Wing Commander IV*, con su propio estilo y tecnología.

Parece que Origin tiene muy claro el tipo de juegos que tienen éxito en el mercado actual y no le importa retrasar alarmantemente un título, si con ello consiguen un éxito seguro en las listas de venta.

● **CARLOS F. MATEOS**





LA COMPRA DE UNA NAVE

Esta parte será primordial si queremos avanzar en Darkening. Aunque al principio no contamos con mucho fondo monetario, al final y a base de trabajitos, podremos comprarnos una aunténtica fortaleza espacial.







La maldición de los faraones

Desde tiempos faraónicos, lugares como el Templo de Abu Simbel y las pirámides de Keops, Kefr´En y Micerinos han encerrado secretos ancestrales, trampas mortales y un gran misterio que durante siglos se ha conservado en la oscuridad. Tú eres un intrépido explorador y has decidido que esos enigmas tienen que salir a la luz.

Con este argumento llega *Exhumed*, un juego que por razones de derechos ha cambiado de nombre varias veces hasta alcanzar el actual con el que va a ser distribuido en nuestro país.

Al comienzo, este arcade lo iba a sacar la empresa Friendware bajo el nombre de *Ruins*. Tiempo más tarde nos llegó la noticia de que BMG era el poseedor del mismo. La sorpresa fue que el nombre iba a cambiar por completo para pasar a llamarse *Power Slave* y así fue hasta que hace poco fuimos informados de que el nombre con el que iba a ser distribuido en España era *Exhumed*.

Ciertamente los problemas de derechos a la hora de publicar software son más que complicados.

SANGRE EN LA ARENA

Exhumed es otro título que pasa a engrosar la lista de arcades en primera persona, género que ya está muy usado y hay que saber hacérselo muy bien para poder aportar algo nuevo. Sin duda, el argumento y los escenarios egipcios son de lo más original, además de las armas con las que contaremos, como un lanzallamas, una M-60, un bastón mágico de envenenamiento, granadas, etc.

Los gráficos recuerdan mucho a los de *Duke Nukem 3D*, además de los movimientos y de la interactividad con el escenario. Podremos nadar, saltar, agacharnos, mover objetos y, en definitiva, todo lo que se nos ocurra para avanzar por los niveles.

Esperemos que para cuando llegue la versión definitiva a nuestros hogares permanezca con el mismo nombre que tiene en la actualidad. Lo que es seguro es que la calidad del juego siempre será la misma aunque el aspecto externo del producto cambie cada dos por tres.

● CARLOS F. MATEOS







Una aventura en el lejano Egipto





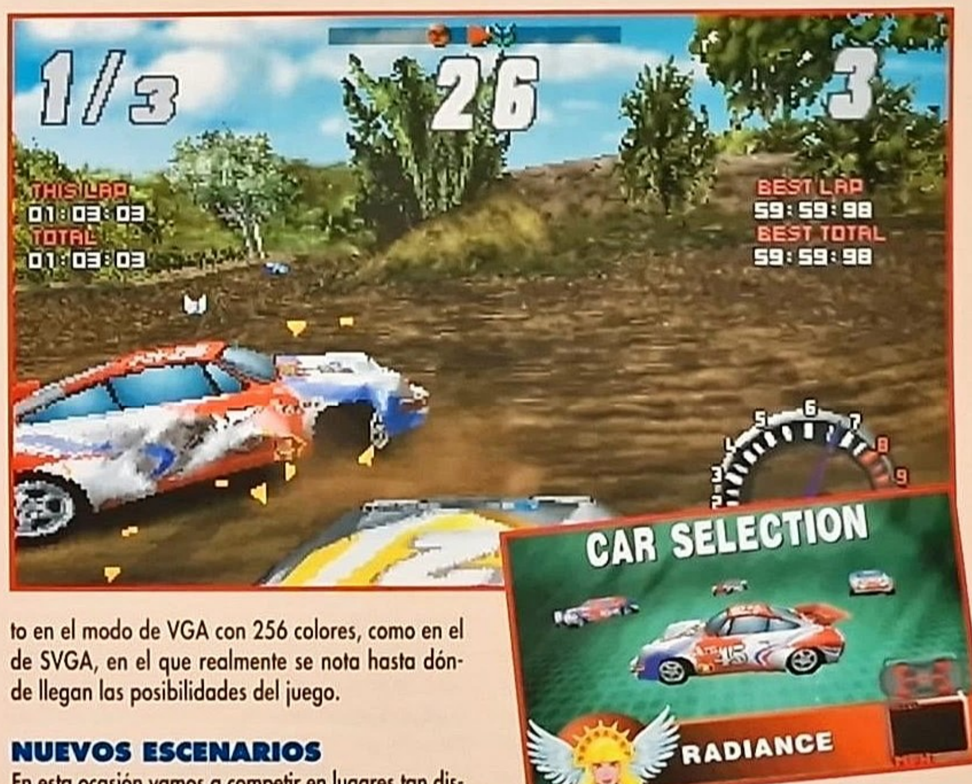
FICHA TECNICA

SCREAMER II

TIPO:	CARRERAS
COMPAÑIA:	GRAFFITI
DISTRIBUIDOR:	VIRGIN

ACCELERATE TO CONTINUE

Siente el viento en la cara



El juego por excelencia de carreras de coches deportivos, el que más éxito ha tenido entre todos los aficionados a este género, el que más ha sido vendido a lo largo y ancho del mundo entero ya tiene secuela y supera a su antecesor con creces.

Por fin es un hecho. La segunda parte del más genial simulador de carreras de coches deportivos está prácticamente finalizada y preparada para ser distribuida a nivel mundial. Mientras veíamos las primeras pantallas que ahora hemos publicado para vosotros, nos temblaban las manos y nos corría un sudor frío pensando en las horas y horas que habíamos pasado frente a nuestro monitor, jugando al *Screamer* y en las veces que se iban a multiplicar con su segunda parte.

Los gráficos han mejorado enormemente, sobre todo en resolución, y han ganado muchísimo, tanto en el modo de VGA con 256 colores, como en el de SVGA, en el que realmente se nota hasta dónde llegan las posibilidades del juego.

NUEVOS ESCENARIOS

En esta ocasión vamos a competir en lugares tan dispares como la jungla, Estados Unidos, Egipto o Finlandia y con un número elevadísimo de vehículos, todos de gran potencia, pero que aún así tienen sus propias características, como ocurría en *Screamer*.

De nuevo, vamos a poder elegir entre varias cámaras prefijadas hasta encontrar la que más se acomode a nuestro estilo de conducción y, en definitiva, tendremos todas las opciones de que disponíamos anteriormente y muchas más, además de la consabida mejora técnica para aprovechar al máximo la capacidad de los nuevos ordenadores. El juego por red va a estar también activo pues, de hecho, es una de las opciones más interesantes y divertidas de cuantas había en la primera parte; tanto es así que se llegó a celebrar un concurso de *Screamer* por red de gran aceptación por parte del público.

Aún estamos esperando que nos llegue la versión definitiva de *Screamer II*, pero hasta entonces seguimos observando con los ojos abiertos como platos las preciosas pantallas que tenemos en nuestro poder, que, aunque no es mucho, nos sirve para tranquilizarnos un poco.





● CARLOS F. MATEOS

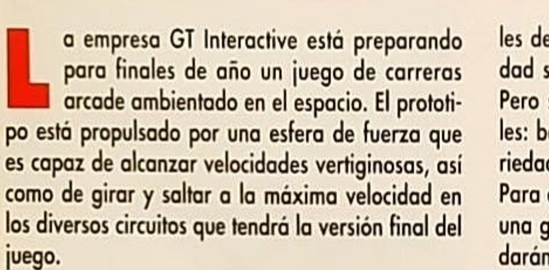


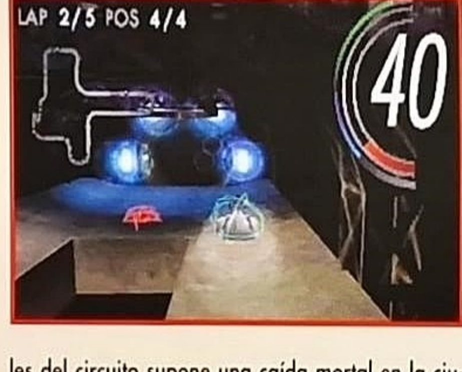
Terreno peligroso

Los juegos de carreras son un género muy utilizado por los programadores a los que les encanta conducir todo tipo de coches, lanchas naúticas, motos y, en este caso, prototipos espaciales futuristas.











La empresa GT Interactive está preparando para finales de año un juego de carreras arcade ambientado en el espacio. El prototipo está propulsado por una esfera de fuerza que es capaz de alcanzar velocidades vertiginosas, así como de girar y saltar a la máxima velocidad en los diversos circuitos que tendrá la versión final del juego.

NO ESTAS SOLO

En nuestra peligrosa travesía lucharemos contra otros competidores en pos de la victoria, ya que la derrota es una muerte segura. Rebasar los laterales del circuito supone una caída mortal en la ciudad sobre la que se encuentra situado el circuito. Pero sobre la pista las cosas no son menos difíciles: barriles, vallas, bloques, vigas y una gran variedad de obstáculos nos harán la vida imposible. Para dar más sabor a las carreras, se han incluido una gran variedad de ítems que si se recogen nos darán poderes extra como aumentar la velocidad.

De momento, la perspectiva del juego puede ser en primera persona en la que nos situamos dentro del vehículo, o conducir utilizando una perspectiva trasera en la que nos situamos tras el vehículo. Los gráficos del juego son a pantalla completa, como si de una película se tratase, y se mueven con mucha suavidad por lo que la sensación de estar dentro del circuito es de momento muy buena.

En resumen, *Scorcher* parece que será un arcade de carreras interesante, pero va a tener en frente a grandes competidores como *Hi-Octane*, *Cyberrace*, *Megarace* y otros títulos que se lo van a poner muy difícil.

● ENRIQUE MALDONADO













Una película en tu ordenador

Las historias de misterio para los más jóvenes de la casa siempre han tenido una gran aceptación, sobre todo trasladadas a series de dibujos animados como Scooby Doo. *Clandestiny* es prácticamente eso, una película de animación en la que dos muchachos buscan cobijo en una mansión que no es en absoluto normal.





Una fuerte tormenta se ha desencadenado como por arte de magia, justo cuando, a mitad de nuestro viaje, pasábamos por un tenebroso lugar, sin un alma ni un lugar donde guarecerse, ¿ninguno? ¡No!, justo en medio de una esplanada donde los pocos árboles que hay están muertos y sin una hoja, se alza un tenebroso castillo, prácticamente en ruinas. Aunque la pinta no es en absoluto agradable, es el único lugar que hay en el que meternos hasta que amaine un poco la lluvia.

Una vez allí nos encontramos con un mayordomo muy peculiar en todos los aspectos, ya que el color de su piel no es todo lo natural que cabría esperar y además, aun a sabiendas de que mis ojos pudieran engañarme, vi como a veces se le separaba la cabeza del torso, cosa nada normal.

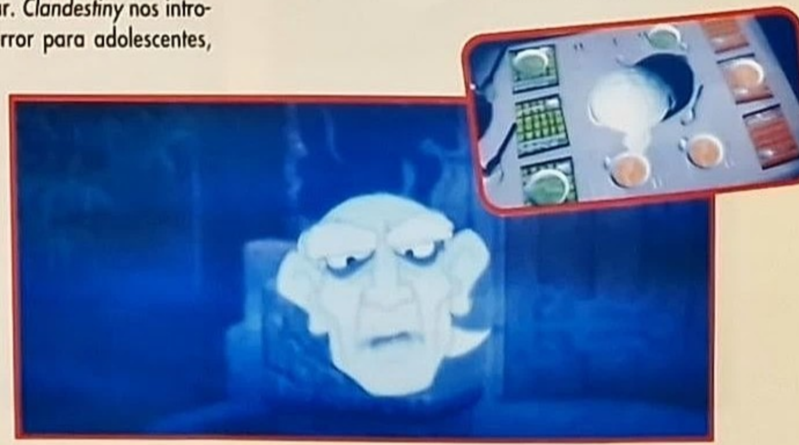
EL ESTILO DE TRILOBYTE

La compañía programadora Trilobyte, famosa por juegos como *The 7th. Guest* y *The 11th. Hour*, se ha acostumbrado a un tipo de diseño a la hora de crear sus juegos y eso se demuestra con este título que está a punto de finalizar. *Clandestiny* nos introduce en una historia de terror para adolescentes, que no hace más que esconder un programa idéntico a sus anteriores títulos, teniendo que solucionar enigmas, resolver complicados puzzles y todo ello en un entorno tridimensional que nos recuerda muy mucho a títulos anteriormente citados.

Así llega *Clandestiny*, un juego que recuerda a otros programas y que gustará a los amantes de los títulos en los que resolver enigmas está a la orden del día.

● CARLOS F. MATEOS





Novedades Microsoft

Estos son los títulos que próximamente aparecerán en la cartelera de las novedades de software lúdico bajo la dirección de Microsoft. Cada uno de ellos toca un género diferente por lo que habrá para todos los gustos.

Hacía tiempo que la compañía programadora Microsoft mantenía un riguroso silencio en lo que a juegos se refería y de golpe y porrazo se nos presenta con once novedades de gran calidad para arrasar con fuerza en un mercado que hasta ahora se había establecido un poco y que, debido a ellos vuelve a ponerse en movimiento.

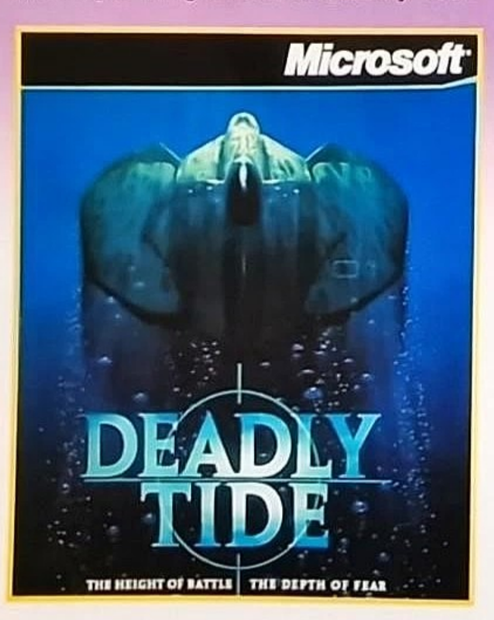
Esta es una relación de lo que va a ser Microsoft en el campo del software de diversión:

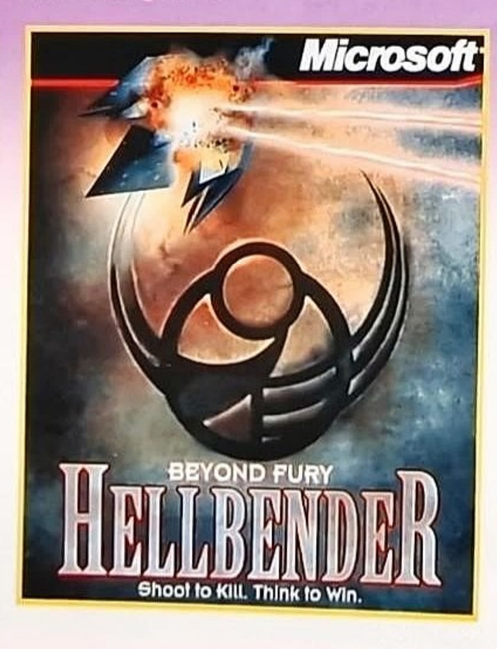
● **Deadly Tide:** Este arcade tridimensional nos sitúa en el año 2500. La acción se desarrolla bajo uno de los más profundos y oscuros océanos que hayamos tenido la oportunidad de ver nunca y en él, a bordo de nuestro Hydrofighter, vamos a tener que exterminar a una raza alienígena subacuática sedienta de sangre para evitar que conquiste la tierra. Como características principales, podemos decir que los gráficos de *Deadly Tide* han sido diseñados por los mismos que hicieron lo propio con los escenarios de la serie *Sea Quest* y *Star Trek: The Next Generation*. Existe una libertad de movimiento de 360°, lo que da un realismo mucho mayor a la acción. Toda la música estará en formato CD-Audio.

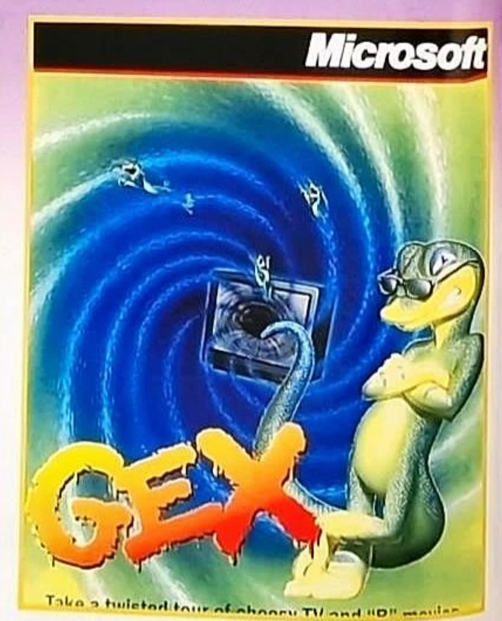
● **Hellbender:** Es un intenso arcade de disparos que nos introduce en una interesante historia de ciencia-ficción. Existirá una opción de juego para múltiples personas por red. Las características a destacar son: una sensación de velocidad increíble, mientras pilotamos nuestra aeronave y exterminamos a los enemigos que se nos pongan delante con intenciones de provocar el caos. Los escenarios son tan variados como fantásticos visualmente, yendo desde una frondosa cueva hasta un viaje sobre las nubes. Existe una gran variedad de vistas y cámaras que pueden usarse libremente, lo que da una más amplia visión de guerra.

● **The Condemned:** Un futurista juego en el que controlamos un poderoso androide de guerra. El juego recuerda a títulos como *Earthsiege* o *Mech Warrior*, aunque con un estilo propio que lo hacen lo bastante original como para no considerarlo una copia de los anteriormente citados.

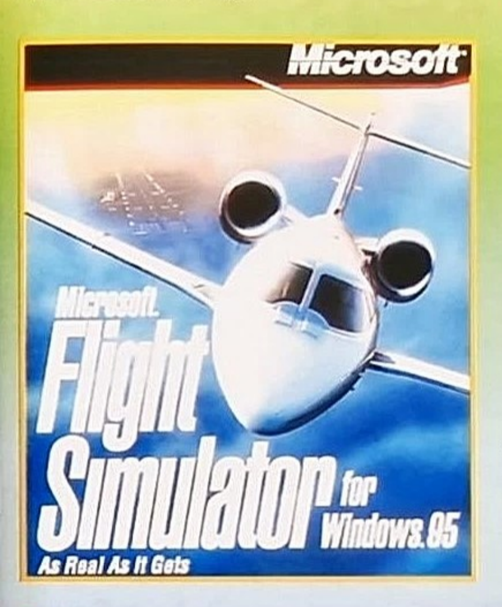
● **GEX:** Proveniente de las consolas llega este trepidante arcade de plataformas que va a ser uno de los títulos más sobresalientes de esta nueva remesa de Microsoft. En él vamos a controlar a una lagartija que, a base de saltos, va a tener que desplazarse por cinco mundos de película, el mundo del cementerio, el mundo del Kung-fu, el mundo de los dibujos animados, el mundo de la jungla y el último, que es el centro nervioso de Rez. Para darle vida al protagonista del arcade se ha utilizado la tecnología de Silicon Graphics, teniendo más de 450 frames de animación entre los que se incluyen los movimientos bases, más los especiales como sacar la lengua, saltar, etc.







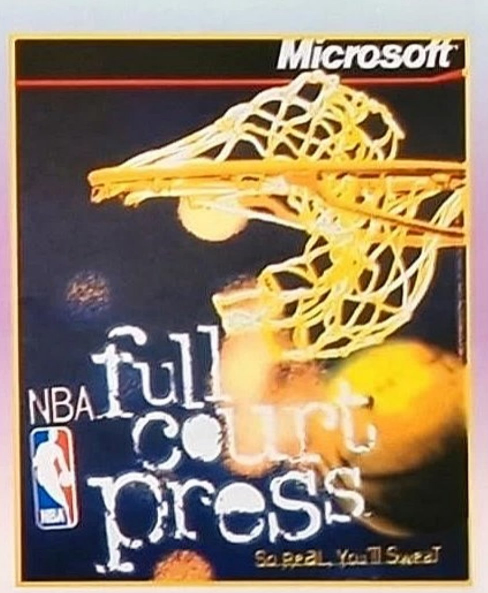
● **Microsoft Flight Simulator for Windows 95:** El simulador de vuelo comercial más conocido y vendido de la historia del software tiene ya la versión especial para Windows 95. A partir de ahora, todos aquellos aspirantes a piloto que disfrutaban de lo lindo llevando un Boeing 747 por todas las ciudades importantes del mundo podrán hacerlo aprovechando las posibilidades del nuevo sistema operativo para el cual ha sido creado el juego.



● **Monster Truck Madness:** Pocas veces se ha hecho una simulación de carreras de Monster Trucks, esos vehículos con monstruosas ruedas y motores de gran potencia, y ha sido Microsoft la que se ha atrevido con ello. Si has visto alguna vez en la televisión una carrera de este tipo y te ha apasionado o interesado, descubrirás que *Monster Truck Madness* es tan impresionante como las competiciones reales. Todos los vehículos han sido realizados siguiendo el diseño de los reales, lo que le añade una nota fascinante al título. La acción será tridimensional lo que dará un mayor realismo a la acción. Colisiones, derrapes, giros bruscos, frenazos y acelerones estarán previstos, además de otros muchos eventos.



● **NBA Full Court Press:** Es un nuevo simulador deportivo de baloncesto que nos mete de lleno en la liga más espectacular del mundo, la NBA. Para realizarlo, se han reunido todos los datos de jugadores, equipos, estadio y demás con el fin de hacer la acción lo más real posible. Todos los jugadores han sido creados con inteligencia artificial, con lo que a medida que vayan estudiando tus movimientos y manera de jugar, serán más y más difíciles de vencer. Los efectos de sonido han sido sacados de la realidad, lo que crea un ambiente tan caluroso como el de los partidos reales. Las entradas, los mates, los tiros libres, las faltas personales, los triples, los tiros desde el otro campo y demás acciones serán posibles de realizar en el que será uno de los juegos de baloncesto más completo.



● **Microsoft Golf 3.0:** La nueva versión del más clásico de los simuladores de golf estará disponible en los meses de otoño-invierno. Todos los aficionados a este deporte de alta sociedad van a poder disfrutar "in situ" de este bello juego, esta vez con la oportunidad de disputarse campeonatos en red con tus compañeros. La nueva versión es compatible con escenarios como *Microsoft Golf Championship Courses*.



● **Microsoft Soccer:** Otro simulador de fútbol en el que los gráficos y los movimientos de los sprites han tomado más importancia sobre todo lo demás. Los integrantes de los equipos podrán realizar un gran número de acciones distintas, desde pases laterales, hasta taconazos, pasando por una gran gama de movimientos entre los que elegir. La opción de Multiplayer estará activa en todo momento para disputar los más apasionantes encuentros con tus compañeros de juego mediante una red o por módem. También ha sido incluida la parte estratégica en la que podemos elegir la formación de juego, los cambios, etc.

● **Age of Empires:** Un apasionante juego de estrategia en el que controlas a una pequeña tribu en la Edad de Hielo. Comenzando prácticamente con nada, tendrás que construir, experimentar y defenderte hasta ser una de las tribus más importantes. El jugador podrá cooperar con otras tribus que controlará un amigo tuyo desde otro ordenador, gracias a la opción de juego por red. La acción se realiza en tiempo real, lo que evita los tediosos momentos sin acción, ya que en todo momento tendremos que estar atentos a la pantalla por lo que pueda pasar. Este va a ser el título que saldrá a la venta más tarde, ya que hasta la primavera del año que viene no podremos verlo finalizado.

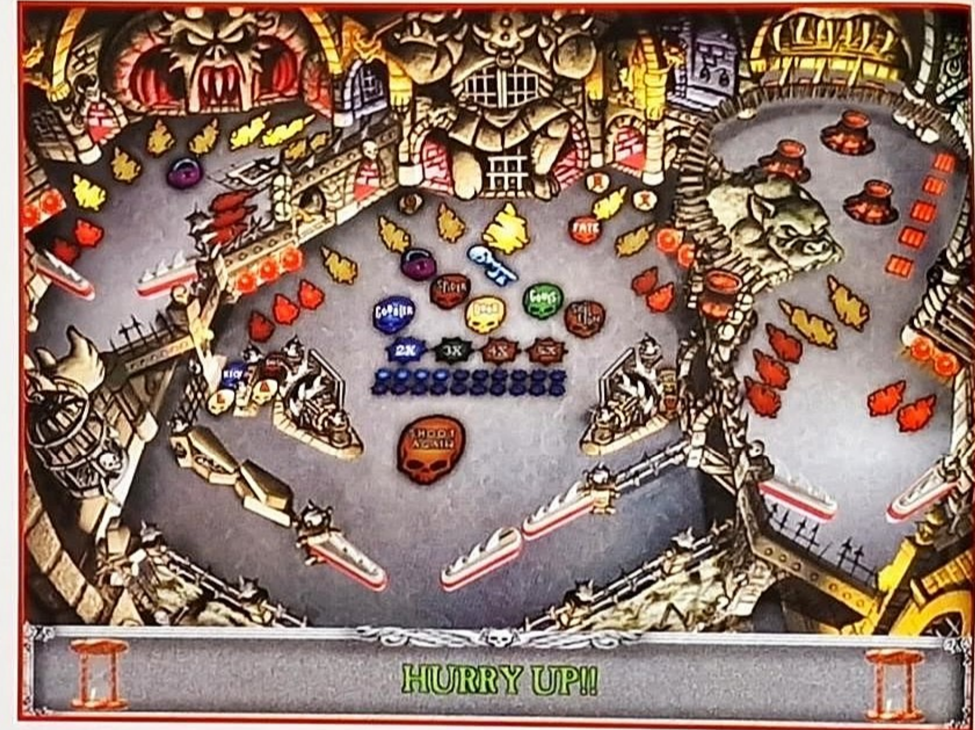
Sierra

La nueva oferta que en estos meses traen las compañías de juegos para PC se puede calificar de "apabullante". Una de estas compañías es Sierra, que esta temporada diversifica más sus productos: además de las clásicas aventuras, podrás disfrutar de juegos de lucha, estrategia y rol.

Más de lo mejor

Larry 7 está a punto de salir. Echale un vistazo a la preview del mismo que figura en este número para enterarte de las nuevas andanzas de este simpático cuarentón. Además Coktel, la distribuidora de Sierra en nuestro país, reeditará una recopilación con todos los episodios de *Quest for Glory*, pues muchos no han sido distribuidos en nuestro país.

Estas dos aventuras conforman junto con *Phantasmagoria II*, otra de las maravillas de la que estamos deseando su llegada, un apetitoso menú para los adictos a la aventura. Pero si Sierra siempre se ha distinguido al lado de LucasArts de ser la reina en este campo, este año ha diversificado sus juegos de tal forma para que puedan llegar a un público más amplio. Pero espera, empezamos este análisis.



Creep Night.

3D ULTRA PINBALL: CREEP NIGHT

El primer intento 3D para los pinball por parte de Sierra tuvo una cierta repercusión entre los aficionados. Su calidad técnica era bastante aceptable y presentaba el juego desde una perspectiva hasta ahora inédita.

Ahora tenemos su segunda parte con gráficos mejorados, más jugadas extras, etc. Pero su principal característica consiste en el ambiente del juego: un mundo lleno de terroríficas criaturas, detalles macabros y una atmósfera que te helará la sangre.

Creep Night se divide en cuatro fases distintas: el Castillo, la Torre, el Calabazo y la Batalla Final. Cada una de estas fases cuenta con un tablero totalmente distinto para cada una y, por supuesto, más difícil que la anterior. El mayor inte-


Creep Night.



Creep Night.


Creep Night.

rés que presenta, además de procurar no perder la bola, es encontrar los numerosos secretos que aparecen al golpear tantas veces una diana o cualquier cosa que se les haya ocurrido a los programadores.

LORDS OF THE REALM II

De nuevo nos disponemos a conquistar la Inglaterra feudal de manos de este juego. Los cambios que se han efectuado en la segunda parte son radicales. Los gráficos en SVGA realzan espectacularmente el ambiente de aquella época y, sobre todo, se ha mejorado sustancialmente el interfaz del mismo para que sea más facil y más versátil.

Como ocurriera con su más reciente creación, *Caesar II*, Impressions ha realzado la parte estratégica del juego, pero trabajando muy duro en los aspectos visuales y musicales. Sin embargo, los aficionados a la estrategia pura y dura no se sentirán defraudados. *Lords of the Realm II* incorpora un nuevo sistema de inteligencia artificial, que, según sus creadores, nos pondrá las cosas muy difíciles.

El sistema del juego no ha cambiado cuando estamos gestionando el reino y sus recursos, es decir, a base de turnos. Pero la gran novedad consiste en el combate, que es en tiempo real, una moda que parece extenderse en este tipo de juegos. En *Lords of the Realm II* podrás disfrutar de un amplio arsenal y todo tipo de soldados peleándose entre sí. Gracias al tiempo real, ahora es posible jugar en modo multijugador mediante módem o red.

CYBERGLADIATORS

Algo totalmente nuevo en Sierra es *Cybergladiators*. Un juego de lucha

Sierra viene fuerte con los juegos de estrategia

muy original en el que los luchadores han sido sustituidos por poderosos robots futuristas expertos en artes marciales.

Tienes un total de ocho modelos para elegir según tus gustos, cada uno con sus golpes especiales y características propias. De todas formas, en *Cybergladiators* puedes crear golpes nuevos gracias a un poderoso "editor". Como es posible jugar contra otro jugador, nos imaginamos lo divertido que va a resultar tener cada uno su robot y probarlos en el combate.

Sierra es una experta en utilizar actores para protagonizar sus juegos. Un buen ejemplo puede ser *Phantasmagoria*, pero en *Cybergladiators* los actores han sido sustituidos por los mejores "karatekas" y sus movimientos rodados primero en formato vídeo para luego ser digitalizados y conseguir los movimientos más realistas posible. Además de técnicas especiales de iluminación de objetos, vistas en 3D, cámaras que siguen el movimiento de los robots, etc. O sea, todo un prodigio técnico.



Cybergladiators.



Lords of the Realm II.



Lords of the Realm II.



Lords of the Realm II.



Lords of the Realm II.



Cybergladiators.


Civil War General.


Civil War General.

CIVIL WAR GENERAL

Dicen de él en Sierra que se va a convertir en todo un clásico. Tiene como inspiración al carismático general confederado Robert E. Lee, y como él, tenemos que comandar a los confederados en siete de las batallas más importantes en las que participó Lee. Pero si tus simpatías van por el lado de la Unión, te puedes unir con ellos y liderar una campaña contra Lee.

En el aspecto técnico se ha dado una especial importancia a la moral de las tropas. Tenemos que preocuparnos por su salud tanto física como mental, pues si nuestros soldados ven que sus compañeros caen como moscas, no tendrán ganas de continuar. Este aspecto además se ve complementado con un fuerte componente estratégico para manejar a todos los tipos de tropas bajo nuestras órdenes tanto caballería, artillería o la débil, pero útil infantería.

BETRAYAL AT ANTARA

De nuevo, otra segunda parte. Esta vez de un prestigioso juego de rol que no se distribuyó nunca en España de forma oficial. Ahora tienes la oportunidad de conocer cómo se las gasta Sierra en esto del rol.

En primer lugar, la pinta que tiene *Betrayal at Antara* es impresionante a todas vistas. Goza de unos gráficos asombrosos, tanto en la presentación como en escenas intermedias. Pero no sólo de presentaciones viven los juegos, en *Betrayal at Antara* durante el desarrollo del mismo podemos disfrutar de la misma calidad que las escenas renderizadas del comienzo.

El juego está diseñado especialmente para que puedan disfrutar del mismo tanto los novatos como los más fanáticos del rol, gracias a unos parámetros que son totalmente definibles por el usuario. Al igual que ocurría con *Lands of Lore*, la dificultad aumenta progresivamente. Esta característica junto con su excelente interfaz permite una jugabilidad increíble.

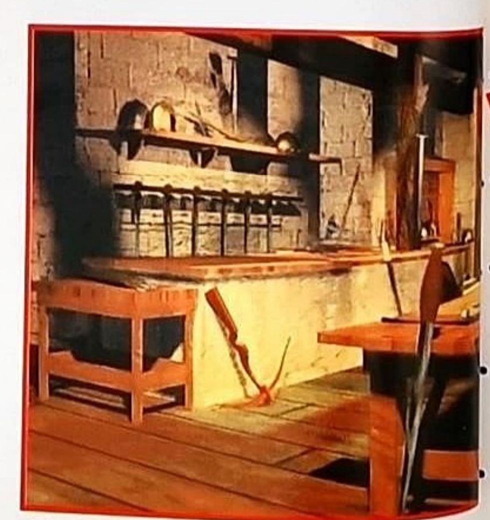
Betrayal at Antara antes de ver la luz en el mercado ya es todo un éxito. Sierra está muy interesada en su producto "insignia" y nosotros también.

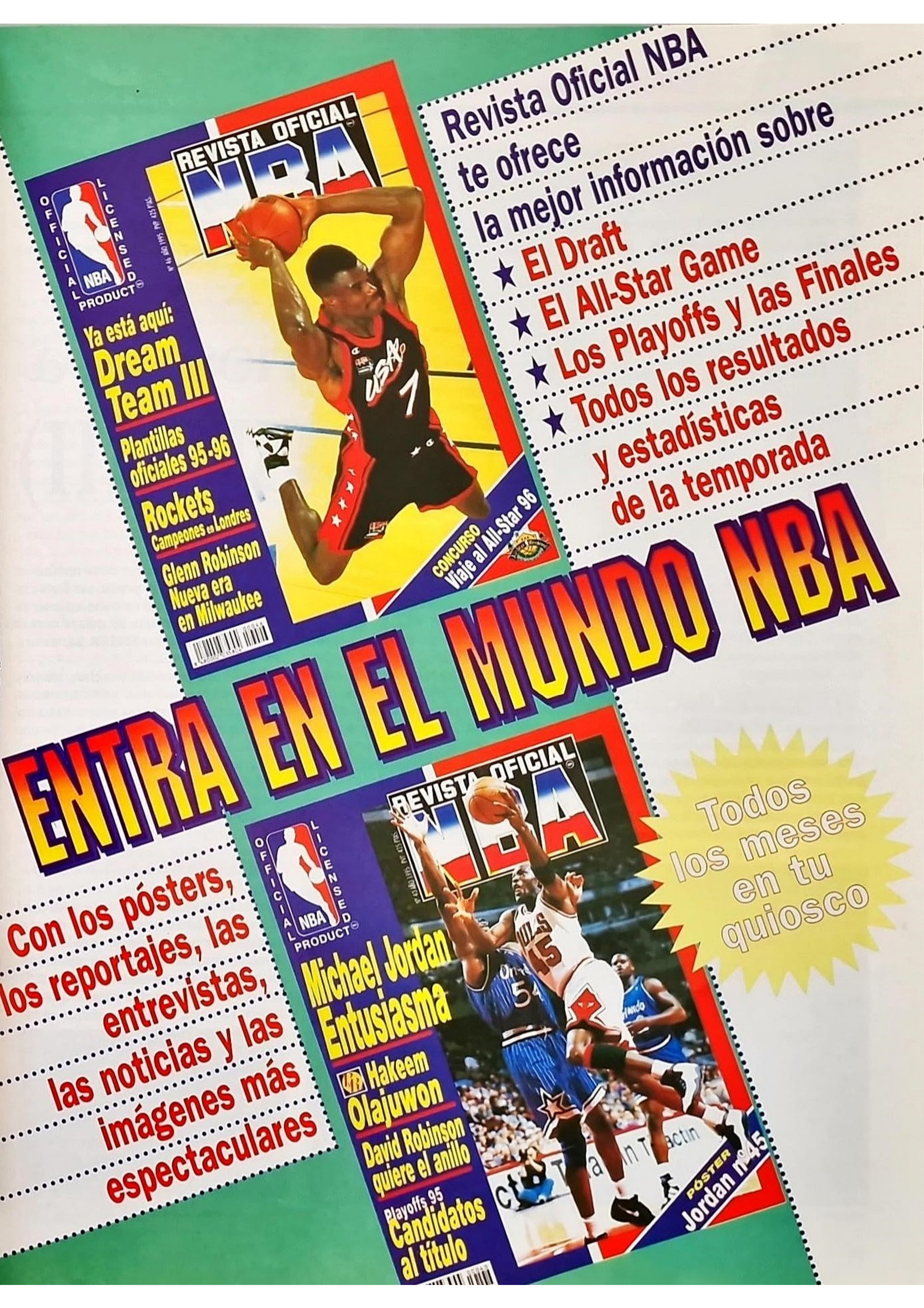


Betrayal at Antara.


Betrayal at Antara.


Betrayal at Antara.


Betrayal at Antara.


Revista Oficial NBA
te ofrece
la mejor información sobre
El Draft
El All-Star Game
Los Playoffs y las Finales
Todos los resultados
y estadísticas
de la temporada
REVISTA OFICIAL NBA
OFFICIAL LICENSED NBA PRODUCT
Ya está aquí:
Dream Team III
Plantillas oficiales 95-96
Rockets Campeones en Londres
Glenn Robinson Nueva era en Milwaukee
CONCURSO Viaje al All-Star 96
ENTRA EN EL MUNDO NBA
Con los pósters,
los reportajes, las
entrevistas,
las noticias y las
imágenes más
espectaculares
REVISTA OFICIAL NBA
OFFICIAL LICENSED NBA PRODUCT
Michael Jordan Entusiasma
Hakeem Olajuwon
David Robinson quiere el anillo
Playoffs 95 Candidatos al título
PÓSTER Jordan nº45
Todos
los meses
en tu
quiosco

Duke Nukem 3D

Continuamos con el curso de *Build*, el editor de niveles para el juego *Duke Nukem 3D*. A través de esta serie de artículos se pretende explicar, paso a paso, el funcionamiento de este programa, con el que se pueden crear escenarios con todos los elementos que el juego ofrece.

Diseño de escenarios para Duke Nukem 3D (III)

En la última entrega prometimos cambiar el aspecto de las paredes, de modo que éstas se aproximen más a las que aparecen en el juego. Como lo prometido es deuda, el artículo de este mes se dedica por entero a ese propósito.

ELECCION DE UNA NUEVA TEXTURA

Una vez en modo 3D se debe señalar la pared, suelo o techo que se desea cambiar y presionar V. Aparecerá una pantalla negra con la textura que actualmente tiene ese elemento. Presionando de nuevo la tecla V se accede a la librería de texturas (imagen 1). Esta librería contiene las texturas de todos los elementos que integran el juego. Para examinar la librería se utilizan las teclas AVPAG y REPAG. Una vez localizada la textura deseada, hay que situarse sobre ella con las teclas del cursor y presionar ENTER. Si se conoce el número que identifica la textura, se puede presionar la tecla G e introducir directamente dicho número. En cualquier caso, el elemento habrá sido cubierto por la textura seleccionada.

También se pueden copiar texturas de unos elementos a otros. Para ello hay que apuntar al elemento cuya textura se desea reproducir y presionar la tecla TAB. A continuación, se debe apuntar al elemento sobre el que se quiere copiar la textura y presionar ENTER. La textura habrá sido copiada.

En el caso de suelos y techos, los patrones de las texturas seleccionadas deben tener un tamaño proporcionado sobre ocho. Si esto no es así, la textura se puede aplicar con error, produciéndose efectos desagradables (imagen 2). La mayoría de los patrones de la librería destinados a su uso sobre techos o suelos tienen un tamaño de 64 x 64 o de 128 x 128.

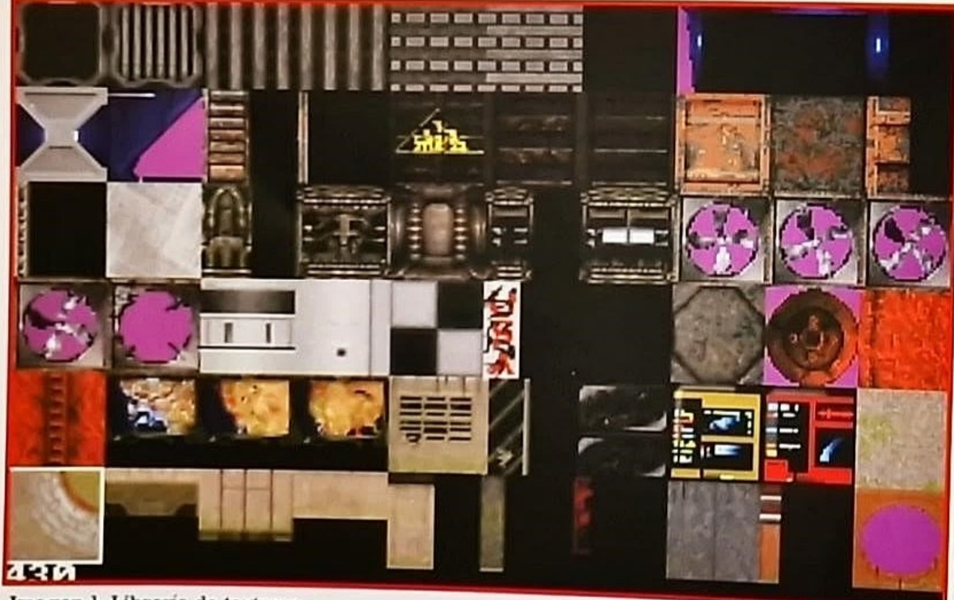


Imagen 1. Librería de texturas.

TAMAÑO DE LA TEXTURA

Aparte de la elección de una nueva textura se pueden llevar a cabo otro tipo de modificaciones. Lo primero que se va a hacer es cambiar el factor de repetición de la textura, lo que deriva en la modificación del tamaño del patrón que se aplica. Es decir, vamos a cambiar el tamaño de los "ladrillos" de nuestras paredes. Para ello se utilizan las teclas 8, 2, 4 y 6 del teclado numérico. Con 8 y 2 se controla la altura del patrón, y con 4 y 6, la anchura. Tan sólo hay que entrar en modo 3D, apuntar a la pared que se desea modificar y utilizar las teclas anteriores. Los resultados de nuestras acciones se verán inmediatamente reflejados (imagen 3). Si se desea modificar el tamaño en intervalos mayores, basta con

mantener presionada la tecla 5 del teclado numérico, mientras se presiona alguna de las otras (los efectos se multiplican por cuatro).

Si en algún momento se desea volver al tamaño por defecto, se debe pulsar la tecla - (apuntando a la pared pertinente).

En el caso de los suelos y techos, sólo hay dos posibles tamaños: expandido y comprimido. Para fijar uno de los dos se emplea la tecla E.

DISPOSICION DEL PATRON

La textura de una pared, suelo o techo puede ser desplazada para ajustar de modo preciso el dibujo y evitar que aparezcan cortes no deseados. Para desplazar una textura se apunta en modo 3D sobre el elemento deseado y se utilizan las teclas 4 (izquierda), 6 (derecha), 2 (abajo) y 8 (arriba) del teclado numérico, manteniendo siempre pulsada la tecla Mayúsculas. Si durante el proceso se mantiene pulsada la tecla 5 (del teclado numérico), los desplazamientos se multiplican por cuatro.

En algunos casos, será fundamental disponer de control absoluto en la orientación de la textura. En el caso de suelos y techos la textura puede ser rotada presionando la tecla F, cuando se apunta sobre uno de estos elementos. Si esta misma tecla se presiona sobre una pared, se consiguen efectos de inversión en horizontal o en vertical (imagen 4).

Es posible fijar una pared al suelo o techo utilizando la tecla O sobre la pared a fijar en modo 3D. Determinar bien la fijación de una pared es importante, ya que influye sobre muchas acciones. Por ejemplo, si se fija una pared al suelo y luego se disminuye la altura del suelo, la pared le acompañará a su nueva posición. De igual forma, si se fija una pared al techo y posteriormente se cambia el factor de repetición del patrón de esa pared, el eje de repetición se tomará a la altura del techo.

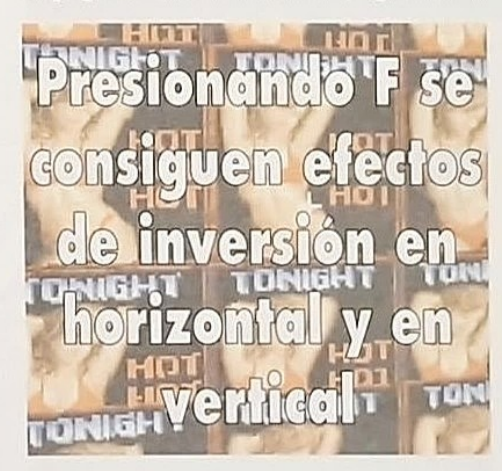


Imagen 5. Alteración del grado de sombreado.

Imagen 6. Cielo "Parallax".

SOMBREADO Y EFECTO "PARALLAX"

El sombreado de una pared, techo o suelo se refiere a su grado de oscuridad y se puede establecer de modo individual sobre cada componente (imagen 5). Para modificar el grado de oscuridad hay que estar en modo 3D, apuntar al objeto y utilizar las teclas + y - del teclado numérico. Un escenario puede mejorar mucho aplicándole un sombreado adecuado, así que merece la pena invertir algo de tiempo en estudiarlo.



El efecto "Parallax" se puede aplicar sobre techos y suelos. En modo 3D se apunta sobre el techo o suelo y se presiona la tecla P. El resultado conseguido será un cielo abierto (si la textura es de cielo) o de una bóveda, cuando el efecto se aplica sobre un techo (imagen 6). Si se trata de un suelo, se pueden conseguir efectos interesantes durante el juego, sobre todo, desorientación, pues parece que el suelo o la habitación se desplazan.

LUIS GALLEGO

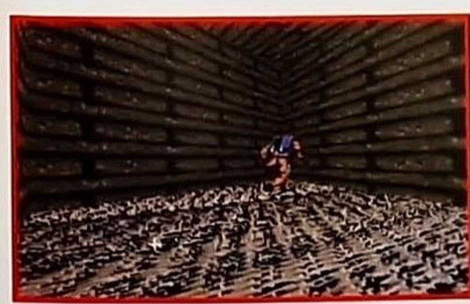


Imagen 2. Proporción incorrecta en la textura del suelo.



Imagen 3. Modificación del tamaño del patrón.



Imagen 4. Inversión del patrón.

Warcraft II

Muchas son las cartas que recibimos sobre los escenarios que publicamos en el CD-ROM de OK PC. Todos queremos construir nuestros propios mundos y disfrutar de ellos con los simpáticos personajes de este genial juego. A partir de este mes, iremos publicando una guía para que puedas comprender la filosofía del creador de escenarios de *Warcraft II*.








Edición de escenarios para Warcraft II (I)

Hasta ahora la creación de escenarios era una tarea bastante complicada, ya que se hacía "a modo de Autocad", es decir, tenías que manejar demasiados números o utilizar esquemas demasiado tediosos y aburridos, por lo que, al final, resultaba que crear escenarios era tan complicado que siempre usabas los del juego original o las sucesivas extensiones con el consiguiente beneficio para la compañía de software. De esta forma, también se pensaba que se protegía la obra de los programadores y al mismo tiempo quedabas bien con el consumidor.

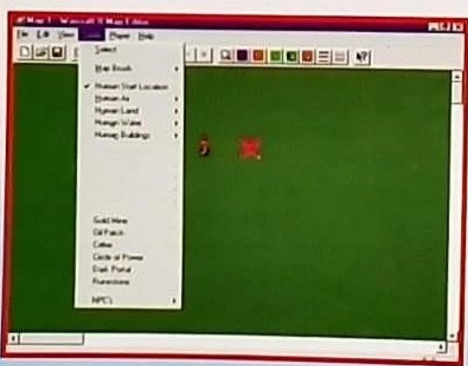
Pero todo esto ha cambiado con *Warcraft II*. Su completo editor es tan potente que te permite colocar las construcciones, decorados y todo tipo de personajes donde tú quieras o en el lugar que te parezca más oportuno. Hay un límite por supuesto; dependiendo del tamaño del escenario, el editor te indicará que número de unidades de un bando sobran.

SABER LO QUE QUIERES HACER

Parece lógico, pero antes de diseñar un escenario debes tener muy en cuenta lo que realmente tengas en mente: número de jugadores, unidades por cada escenario, dificultad del terreno, etc., pero, atención, tienes que procurar que la máquina *no se atasque*, es decir, que los *peasants* o peones se queden inmovilizados o que los soldados enemigos no se puedan mover. Una forma de evitar esto, que veremos más detalladamente en entregas posteriores, es asignar a todas las unidades de la computadora la característica de A.I. activa. Así funcionará la "inteligencia artificial" del juego y nuestros enemigos buscarán más recursos para atacarnos o practicarán nuevas formas de ataque y ponemos las cosas aún más difíciles.

Ahora debes engrasar tu imaginación porque tras el esquema inicial del escenario, debes decorarlo. Puedes optar por incluir muchos bosques o que sea un desierto, con muchos recursos para un juego fácil o pocas minas para andar con la caja al mínimo. Todo esto depende de tu idea inicial y el decorado es muy importante para que todo funcione a la perfección. Muchos escenarios que llegan a la redacción son desechados porque es imposible avanzar con ellos, debido al elevado número de construcciones o a que hay demasiados bosques sin camino, o una montaña que impide el avance de un bando controlado por el ordenador. Os repetimos que debéis procurar que la máquina no se atasque, pues entonces todo el encanto del juego se pierde irremediablemente.

Testad concienzudamente los escenarios. Los amigos son el mejor "beta-tester" para esto, porque te harán llegar de la forma más sincera los problemas o


Esto es lo básico para empezar.

Las fuerzas marítimas son vitales en los mundos con islas.

las virtudes de tu creación. Pero empecemos de una vez.

UN MUNDO NUEVO



Lo primero es lo primero, el editor de *Warcraft II* no es un programa DOS; funciona bajo Windows 95, pero da demasiados problemas en Windows 3.1, pues necesita la extensión Win32 para su correcto funcionamiento. Nuestro consejo es que instales la versión de Win32 más actual posible.

Ejecuta el programa "War2edit.exe". Verás un escenario completamente en verde y una barra de comandos y otra de estado. En la barra de comandos aparece una serie de órdenes que es con la que crearás los escenarios. La información que presenta la barra de estado es la relativa al lugar, construcción o personaje donde pulses con el cursor.

Ahora en la barra de comandos pulsa sobre Files, y elige New para crear un nuevo escenario.

Aparece un cuadro de órdenes en el que puedes elegir el tamaño y tipo de escenario.

Tienes varios tamaños:

- **128 x 128:** Es el mayor de todos y el idóneo para crear grandes y largas guerras entre 7 y 8 jugadores.
- **96 x 96:** Tamaño intermedio. El número de jugadores recomendable es 4, 5 o 6. Bueno para luchas en el mar.
- **64 x 64:** Especial para recrear asaltos a ciudades o pequeñas incursiones pero no para los escenarios marítimos. Jugadores: 2 y 3.
- **32 x 32:** El más pequeño es el más divertido para crear luchas muy rápidas o terrenos sin recursos. Es el preferido de los aficionados a la construcción de pequeñas ciudades, llenas de detalles.

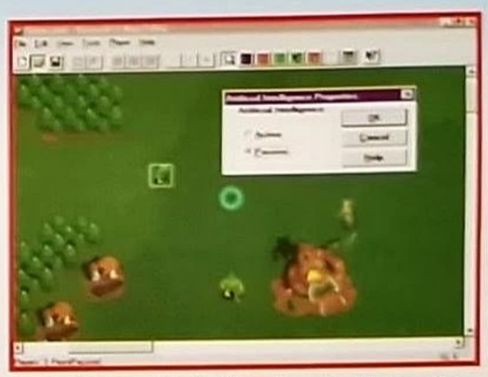
Luego elige el tipo que puede ser: Forest (bosque), Winter (invierno) o Wasteland (tierra devastada).

Esto no influye para nada en el posterior desenlace de la aventura, simplemente es cuestión de gustos. En Forest aparecen las ovejas, en Winter son simpáticas focas y en Wasteland, carneros con muy mala uva. Probad a pulsar muchas veces sobre ellos y explotarán aunque no harán ningún tipo de daño a las unidades cercanas.

Ya tienes el tamaño del escenario y su entorno. El próximo mes hablaremos sobre los jugadores y sus características iniciales, además de las primeras construcciones necesarias para expandirse.



Debes repartir las granjas a lo largo de tu territorio para evitar que destruyan todas de un solo ataque masivo.



Selecciona una unidad o varias de ellas y con el botón derecho del ratón, activa la "Inteligencia Artificial".



Evita construir muchas edificios alrededor de la mina para impedir que la máquina se atasque, como ocurre en este caso.



Demasiadas construcciones y un mal diseño. Evita esto.



Un ejemplo de escenario rápido y con los recursos suficientes.



En este menú elegimos las propiedades iniciales de los jugadores.

QUAKE

Con las dos partes de *Doom*, Id Software se había consagrado como la compañía líder en la programación de juegos en tres dimensiones. Ahora, con *Quake*, revalidarán su posición durante mucho tiempo... hasta que llegue *Quake II*.

Tu peor pesadilla

Quake es un juego de los más esperados en la corta historia del software. Durante mucho tiempo se ha hablado sobre sus características, sobre lo que podía y no podía hacer, sobre sus gráficos y efectos sonoros, etc., etc. En definitiva, se trataba de vendernos el producto a toda costa y hay que reconocer que lo han conseguido.

No podemos decir esto porque sí, ahora veremos el análisis de los distintos elementos que conforman *Quake* y que lo convierten en el mejor arcade de todos. Pero ten en mente una cosa muy clara: *Quake* desbanca a todos los juegos anteriores, tanto sean de los mismos programadores como de la competencia más directa.



QUAKE Y LOS DEMAS

Y la competencia más directa de *Quake* es *Duke Nukem 3D*. Es lógico, al fin y al cabo los chicos de Id Software salieron con las maletas hechas de la cantera de Apogee, los responsables de *Duke*, y desde entonces siempre ha existido una rivalidad en los juegos de ambas compañías, aunque hay que decir que la supremacía siempre la ha tenido Id Software.

El KIT DE SUPERVIVENCIA



Todos hemos podido comprobar la adicción de *Quake*. La primera consecuencia es que no puedes salir de casa. Tus amigos, tu novio o novia te perderán para siempre. Sólo puedes estar enganchado al ordenador y la verdad es que tienes razón, las relaciones sociales son un rollo en comparación con jugar a *Quake*, a excepción de que machaques algunos novatos jugando en red.

Pero tienes que alimentarte para no perder neuronas en tu lucha contra los miles de demonios que aparecen en el juego. Desde *OK PC* te recomendamos la mejor dieta:

1 Botes de bebidas: De cualquier tipo, ya sean sin azúcar o incluso cervezas. Debes mantenerte fresquito para contrarrestar el sudor que cae por tu frente.

2 Galletas saladas. Idóneas para recuperar las ansias de venganza que tendrás cada vez que te maten una y otra vez.

3 Chocolatinas. Con ellas recuperas fuerzas tras acabar un nivel. Tienes toda una amplia gama para elegir pero las que combinan chocolate y avellanas son las mejores para estar a tono.

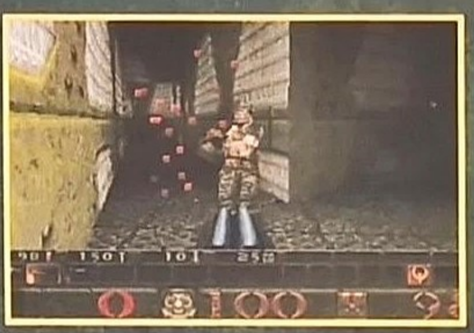
4 OK PC. Es válido tanto el CD-ROM como la revista. Al mismo tiempo que juegas con *Quake*, debes estar informado de las últimas novedades del mercado.

Con *Duke Nukem 3D*, Apogee había conseguido un soberbio arcade en tres dimensiones, donde el jugador podía interaccionar con prácticamente todos los objetos del escenario. Unos gráficos muy cuidados y escenarios repletos de enemigos, con golpes de humor ácido incluidos, convirtieron a *Duke Nukem 3D* en el rey de los arcades 3D, porque Id Software estaba en estado de espera. Todavía se jugaba con *Doom 2*, y a lo máximo que había llegado era a producir *Hexen* y *Heretic* para Raven Software, unos juegos que tienen la peculiaridad de gustar mucho o no gustar nada, a pesar de su elevada calidad, tanto en jugabilidad como en técnica, pero... al personal le atraía más matar a la gente con escopetas recortadas o con armas futuristas.

Id Software siguió la estrategia típica de muchas empresas americanas de hablar mucho de su producto, sin presentar nada. Así estuvieron durante mucho tiempo hasta febrero de 1996. En aquel mes se lanzó por Internet unos escenarios "deathmatch" sólo validos para jugar en red. Aun así, estos escenarios se han jugado hasta extremos insospechados y sirvieron a los programadores para depurar una serie de errores que sólo se podían producir probando el juego en miles de plataformas distintas.

Poco a poco, las sucesivas versiones de prueba dieron lugar al "shareware" de *Quake* que todos los lectores de *OK PC* habéis podido disfrutar en nuestro número 49. Se pudo comprobar cómo se había evolucionado en los gráficos desde *Doom 2*. *Quake* prometía ser terrible para la competencia.





AHORA A NUESTRO LADO

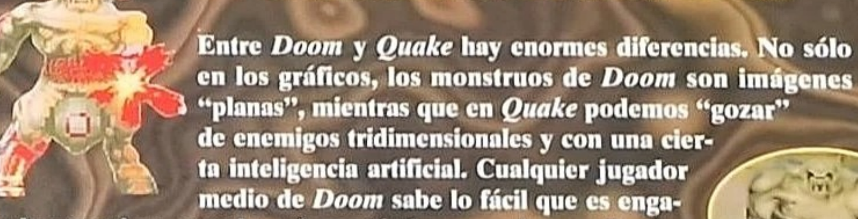
Por fin, *Quake* está con nosotros en su versión definitiva. Digamos que no hay grandes novedades con respecto a la versión "shareware", a excepción de tres episodios más. Cada uno de estos episodios es mucho más difícil que el anterior, sobre todo si juegas solo, pues Quake está diseñado a propósito para jugar en red con más amigos que te ayuden a pasar estos niveles.

Precisamente, otra de las características de *Quake* es el diseño de los niveles. Hay que destacar los del tercer nivel, que son asombrosos, tanto por los elementos arquitectónicos que configu-



Elección de nivel de dificultad.

COMPARACION DE MONSTRUOS



Entre *Doom* y *Quake* hay enormes diferencias. No sólo en los gráficos, los monstruos de *Doom* son imágenes "planas", mientras que en *Quake* podemos "gozar" de enemigos tridimensionales y con una cierta inteligencia artificial. Cualquier jugador medio de *Doom* sabe lo fácil que es engañar a los enemigos, pero las mismas tácticas no valen en *Quake*. Eso sí, todavía podemos provocar para que se peleen entre ellos.



Otra de las diferencias es el número de enemigos, particularmente peligrosos. Si en *Doom* y *Doom II*, era imposible encontrarse varios cyberdaemons en un solo nivel, a no ser que editáramos el nivel con alguna de las muchas utilidades de este tipo que se pueden encontrar en el mercado. En *Quake*, enemigos tan fuertes como los rastro, comparables a los cyberdaemons, es normal encontrarlos en parejas cuando juegas en modo normal o difícil. El nivel pesadilla es otro mundo.



TRUCOS!!!

Ya lo hemos publicado en nuestra sección *Supertips* pero no podemos dejar de mencionar los suculentos trucos de *Quake*. Además, añadimos uno nuevo.

- GOD: Eres el Maestro Inmortal.
- IMPULSE 9: Te da de todo, o sea, como en el supermercado de la esquina.
- FLY: Vuela, vuela.
- NOCLIP: Adecuado para los que tienen complejo de fantasma y le gusta atravesar paredes.
- IMPULSE 255: Te conviertes en berseker, un brutal asesino.
- GIVE #: El símbolo # representa un número de 1 a 8 y obtendrás el arma representada por ese número.
- NOTARGET: Los enemigos te respetan a no ser que tú ataques primero por nervioso.
- Recuerda que todos estos códigos deben introducirse en la opción "Console".





ran la base, como por sus habitantes, que sólo tienen la preocupación de mandarnos al otro mundo.

Se ha conseguido una sensación tridimensional, por llamarlo de algún modo que es lo que más asombra, ya que los grados de libertad han aumentado extraordinariamente y ahora es posible hacer cualquier cosa desde cualquier posición; es decir, si antes hemos podido escalar, nada, saltar o teletransportarnos hasta el lugar donde deseemos, *Quake* ofrece mucho más.

DESTRUCCION COTIDIANA

Parece contradictorio, pero vamos a empezar el análisis de *Quake* por su punto más flojo: la originalidad. No a nivel técnico, pues emplea sistemas de desarrollos totalmente nuevos, sino por su historia y desarrollo que resultan idénticos a los de cientos de juegos.

Quake es un ente proviniente de otra dimensión y es nuestro enemigo final. Todo empezó cuando los humanos desarrollaron las puertas interdimensionales para transportar al instante a las personas y mercancías entre puntos muy lejanos entre sí. De hecho, era la primera experiencia para viajar más rápido que la luz.

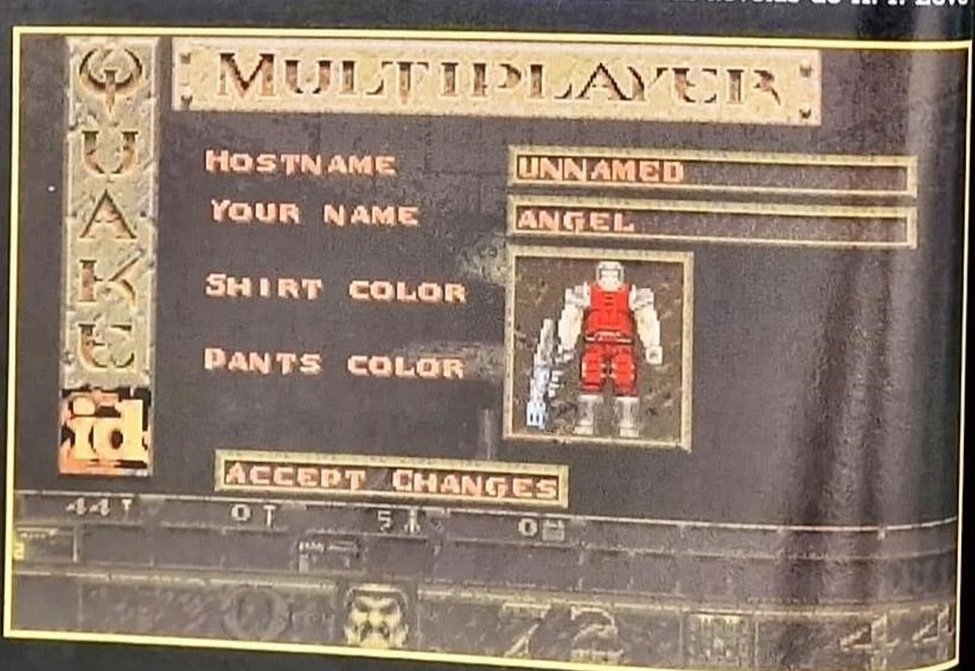
Pero, al igual que en *Doom*, donde los humanos encontraron en sus experimentos a las huestes del infierno, esta vez se tropezaron con los reinos de *Quake*, un ser adorado por antiguas civilizaciones como dios del mal y que de vez en cuando se daba una vuelta por la Tierra para sembrar el terror. *Quake*, como ocurría con Ra en la película *Stargate*, no era más que un extraterrestre que se aprovechó de la tecnología de su propia civilización para conquistar una infinidad de mundos en otras dimensiones.

A esas dimensiones viajaremos después de haber detenido el primer intento de *Quake* de invadir la Tierra. Todas esas dimensiones nos llevarán a mundos de una extraña y violenta belleza, cuyos habitantes han sido transformados por *Quake* en bestias asesinas. Ahora ellos son nuestro objetivo durante cuatro episodios.

Cuando terminemos con éxito los cuatro episodios, en la sala donde se elegía el nivel de dificultad se abrirá un acceso especial a la dimensión original de *Quake*. Este monstruo está inspirado directamente en las novelas de H. P. Love-

MUSICA INDUSTRIAL

Nine Inch Nails es un grupo de música industrial muy popular en los circuitos más "underground" de Londres y otras ciudades europeas, pero saltaron a la fama con la banda sonora de la película *Seven*, con el guapo de Brad Pitt como protagonista. Su música es oscura y repetitiva, la idónea para un juego como *Quake* y ellos son los principales inspiradores de la banda sonora y los efectos de sonido de *Quake*.



UNA PEQUEÑA HISTORIA



Me disponía a enfrentarme a *Quake*. Utilicé la puerta interdimensional y llegué a un pasillo desierto iluminado tenuemente por unas luces en las paredes. Seguí mi camino.



Al acercarme al interruptor, la luz cambió de rojo a verde y la plataforma donde me encontraba empezó a descender. Sin darme cuenta me metí en un ascensor.



¡Sorpresa! Un enorme perro me atacó por la espalda, pero cayó fácilmente bajo las balas de mi fusil. Lo peor eran sus dueños.



Tras acabar con los perros y los guardianes, ante mí se encuentra la puerta principal de la base enemiga.



Ese contenedor contiene explosivos muy potentes. Si le disparo y me cubro rápidamente, barrerá de enemigos toda la zona.



Al disparar sobre ese botón se abrió una puerta secreta. En su interior había una recortada, que me facilitó bastante la tarea.



El extraño objeto del fondo me permite ser más rápido, más fuerte y más certero en mis disparos.



Si activaba las luces, se abriría el muro que me impedía el paso.



Con este traje es posible explorar el pantano radioactivo. Seguro que hay algo interesante en sus profundidades.



Al fondo se vislumbra la salida de este apestoso pantano.



Me lo imaginaba. Había regalo en forma de botiquín y una resistente armadura.



Tras cruzar el teletransporte, llegué al principio de la base. Avancé por el pasillo hasta que encontré el indicador de la salida.



Este tío es el último obstáculo. ¡Toma disparo!



La salida al siguiente nivel. Cada vez será más duro, pero yo tengo las mejores armas y un valor de campeonato.



craft, concretamente las relativas a Chulthu, pues es una enorme masa tentacular con muy mala uva. Además hay que contar con la compañía de cientos de seres que le protegen. O sea, simplemente imposible de matar a no ser que juegues en red con todo un ejército o utilices los trucos que siempre desprestigian a quienes los utilizan, pero que al final son utilizados por todos.

HABLEMOS DE TECNOLOGÍA

Con el argumento que ofrece *Quake*, la violencia es lo habitual a lo largo del mismo. Los programadores y diseñadores, entre los que destaca Mr. Romero, un señor con más coches deportivos de los que tú puedas imaginar gracias a las ganancias de *Doom*, pretenden hacerse de oro otra vez jugando con los sentimientos más innobles de las personas al presentarnos a tipos que estallan dejando tras de sí una lluvia de sangre, cabezas que ruedan, vísceras salpicándonos nuestro campo de visión o más escenas que sólo un enfermo mental podía ver en un estado de delirio. Todo ello es *Quake*.

Aquí no pretendemos hacer una crítica moralista del juego, sólo que algunas imágenes pueden impresionar a los más pequeños de la casa. De hecho, la caja del *Quake* advierte de su uso a menores de quince años. También la gente con creencias religiosas puede verse afectada al ver símbolos

¡ESTO ES UN POLVORIN!



Tienes un amplio arsenal en *Quake*. Sorprendetemente el nivel tecnológico de las armas es inferior a las propias de *Doom*, a excepción del arma de rayos que es "electrizante".

● Hacha: Es mucho mejor que el puño, pero a excepción de rayar las paredes o activar zonas ocultas, lo tienes claro si pretendes acabar *Quake* con sólo el hacha.

● Fusil: Buena contra grunt y perros, pero todavía le falta mucha potencia de tiro.

● Escopeta de dos cañones: Ya vamos mejorando. De hecho es muy divertida, pero su radio de acción es más pequeño que su homóloga del *Doom*, así que tienes que acercarte mucho a tu próxima víctima con el riesgo de convertirte en su comida.

● Escopeta de clavos: Dispara clavos en vez de balas, muy útil contra grupos de soldados pero, como dicen las instrucciones, la munición dura menos que un caramelo en la puerta de un colegio.

● Perforador: Esto es una ametralladora de clavos y es el arma más potente a corta distancia. Es válida para cualquier tipo de enemigos, a excepción de los zombies. Como es lógico, la munición todavía dura menos que la anterior, sobre todo si te quedas con el dedo enganchado al botón de disparo a pesar de los momentos de placer que depara barrer toda una zona de cualquier tipo de vida.

● Lanzagranadas: Un arma tremendamente original, aunque no tenemos ningún tipo de control para explotar las granadas en el momento preciso. La munición tiene la mala costumbre de rebotar por todos los sitios pudiendo liquidarte en un instante. A pesar de todo, es una excelente arma para usarla en sitios muy determinados y la única capaz de liquidar a los zombies.

● Lanzacohetes: Con una función idéntica al clásico bazooka, su potencial de destrucción es el mayor del juego, pero, claro, si haces blanco cerca de ti, también sentirás el peso de una explosión memorable.

● Arma de rayos: Esta arma no es de tecnología terrestre. La encontrarás de vez en cuando escondida en los sitios más remotos. No es una buena arma para luchar contra las masas, pero si pillas a un enemigo por muy fuerte que este sea, le mandarás rápidamente al infierno de donde vino.





CASQUERIA

Nota de la redacción: Lo sentimos, pero este es el lamentable estado en que quedó nuestro compañero Angel tras acabar este artículo. Se empeñó en jugar a *Quake* con el último sistema de realidad virtual y tras conectarlo, desapareció por unos instantes y aparecieron sus últimos restos, bastante lastimosos por cierto. Ya le dijimos que era bastante torpe para jugar el segundo episodio en el nivel fácil, pero no nos hizo ni caso. Suponemos que el resto acabaría en el estómago de algún ogro. Esta imagen es una buena muestra de lo que puedes encontrar en *Quake*, donde la sangre corre en abundancia. Por cierto, si encuentras el brazo de Angel en algún nivel, tráenoslo con urgencia. Lo necesitamos para recomponer el cuerpo.

del cristianismo (no diremos cuáles) ridiculizados por *Quake*. Pero al fin y al cabo no es más que un juego, aunque tal vez sea el más importante de los próximos años.

Toda esta filosofía de la violencia desde un punto de vista totalmente técnico es la gracia y el mayor logro desarrollado por *Quake*. Las herramientas para la creación de los escenarios, movimientos, etc. han sido creadas a propósito para el juego y no sólo se ha llevado el trabajo de miles de horas de Id Software, sino de varias compañías subsidiarias que han cedido su propia tecnología para la creación de los gráficos.

VISIONES DEL FUTURO

Los gráficos del *Quake* constituyen la parte más importante del juego. Como hemos dicho anteriormente, los escenarios por sí solos son merecedores de un sobresaliente, pero el mayor trabajo han sido los personajes de *Quake*. Se han construido a base de miles de polígonos cada uno para obtener resultados increíbles en el movimiento y rotación de los mismos. Las armas, los protagonistas y los distintos monstruos han sido realizados con esta innovadora tecnología que supera ampliamente todo lo demás que se ha visto.

Otro aspecto muy mejorado es el interfaz de *Quake*, pues proporciona información inmediata de cómo definir el juego, sobre todo en red. A pesar del poco uso en España de los juegos en red a excepción de en las empresas, *Quake* ha sido diseñado en especial para esta modalidad de diversión, pues incluso con un solo jugador el sistema se comporta como si fuera al mismo tiempo un cliente-servidor. Lo malo es que todo esto se explica a la perfección en ficheros "txt" y no en el manual.

Quake tiene una especie de lenguaje de programación con un elevado número de parámetros para definir las características del juego. En el manual no se explica nada, tal vez para no despistar a los novatos pero en los ficheros "txt" tienes para rato si quieres enterarte de cómo adaptar *Quake* a tus necesidades personales. El manual te muestra los enemigos y armas que en-



JUGAR EN RED O NO JUGAR

Aunque no lo parezca, porque estás tú solo con el ordenador, cada vez que accedes a *Quake* estás entrando en un sistema de red. El juego ha sido diseñado especialmente para su uso en redes y, en caso de un solo sistema, él mismo se convierte en servidor y deja una parte de sus recursos para la función de cliente y permitir jugar.

Pero es con varios jugadores cuando *Quake* alcanza otra dimensión. No solamente porque incluye nuevos escenarios creados especialmente para ello, sino por que las cotas de adicción suben enteros. Si Quake se convierte en una obsesión jugando contra el ordenador, echar unas partidas con tus amigos es algo totalmente fuera de este mundo.

Te puedes conectar mediante módem, conexión entre dos ordenares por el puerto serie, conexión en red o incluso a través de Internet.

MIEDO EN EL AIRE

Quake goza de un diseño digno de toda una película de ciencia ficción de alto presupuesto. El uso de nuevas tecnologías gráficas ha permitido conseguir una atmósfera increíble donde se une la más pura acción con el terror gótico, pesadillas infantiles y toda la mejor literatura de terror del siglo XX. Los efectos de sonido también han contribuido a ello, pero es el uso de una original forma de usar las luces y sombras lo que hace que el mundo de *Quake* sea inigualable.



YOU GOT THE THUNDERBOLT

contrarás, además de las distintas ayudas en forma de botiquines y armaduras, pero aun así se nos antoja bastante inútil si tienes problemas de instalación o configuración.

Los efectos sonoros y banda sonora del juego han sido realizados por Nine Inch Nails y Trent Reznor, unos expertos en este campo, que han sabido dar a *Quake* una atmósfera de terror y tensión muy innovadora. Han conseguido helarnos la sangre, cuando en medio de un escenario oscuro, escuchas sonidos inquietantes sobre todo si tienes menos de 20 puntos de vida.

Para terminar esta valoración de *Quake* decir que la mejor crítica posible es

EL TECLADO

1 a 8 : Selección de armas

Cambio de armas

Tamaño de pantalla

Modo consola

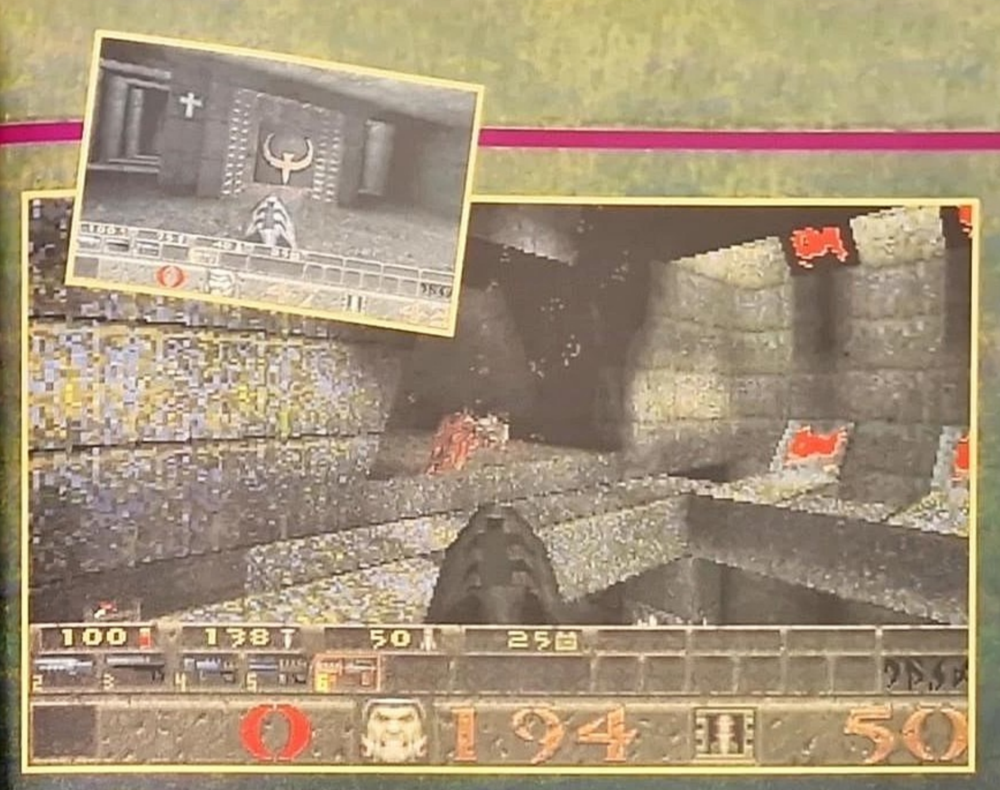
Saltar

Moverse

Fuego

Movimiento

Mirar hacia arriba o abajo





Una lluvia de bombas.



que vosotros mismos comprobéis sus cualidades, aunque necesitaréis un sistema potente. Nuestra recomendación es un Pentium a 100 Mhz con 16 Mb de RAM si jugáis en modo VGA, disparándose los requerimientos para jugar en alta resolución. Los resultados más satisfactorios sólo los han proporcionado sistemas funcionando a 166 Mhz y 32 Mb de RAM. Unos requerimientos muy elevados para el que dicen es el juego más adictivo de la historia.

ANGEL FCO. JIMENEZ



OTRAS ALTERNATIVAS...

DOOM II: La continuación de un mito. Imprescindible.

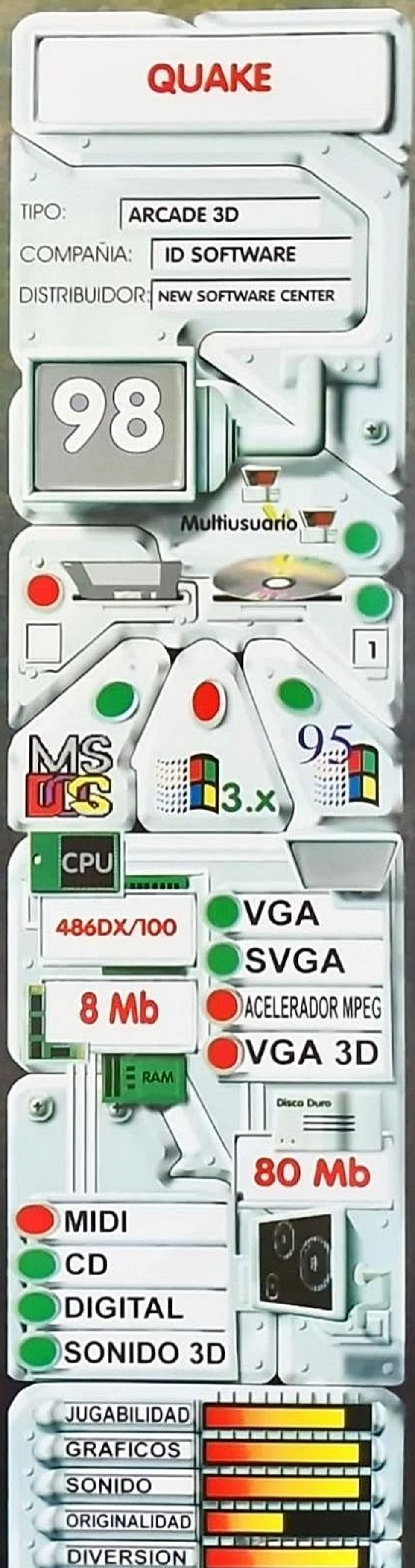
● OK PC nº 28 ● Valoración: 96



DUKE NUKEM 3D: Una nueva visión sobre los juegos en tres dimensiones.

● OK PC nº 48 ● Valoración: 97





Speed Rage

Los juegos de carreras han tenido siempre un gran éxito entre todos los aficionados al software lúdico. Telstar ha aprovechado el boom de los juegos por red para incluir en uno del género esta opción tan interesante y divertida.

Por tierra, mar, ¿y aire?









Speed Rage es un divertido arcade de carreras en el que no sólo vamos a estar en un circuito asfaltado, sino que podremos disputar las más divertidas competiciones en escenarios tan dispares como las dunas del más tórrido de los desiertos, o el caudaloso Amazonas entre otros.

Así, vamos a descubrir que no sólo los coches deportivos o los de Fórmula 1 pueden hacer carreras, sino que cualquier vehículo con motor es apto para ello, aunque no esté predispuesto para esa acción.

Speed Rage pone a nuestro alcance la posibilidad de realizar las más curiosas competiciones en todos los terrenos que podamos imaginar.



ZONAS SECRETAS EN EL RECORRIDO

Muchas son las innovaciones que *Speed Rage* ofrece con respecto a otros títulos del mismo género. La primera y más evidente es la variedad de circuitos y vehículos que existen. La segunda es que en cada escenario hay varias zonas secretas que, si bien pueden hacernos perder algún que otro puesto, también nos servirá para mejorar nuestro vehículo y dejar atrás a los demás contrincantes. Y tercero, las armas, ya que en *Speed Rage* no sólo gana el más rápido, sino también el que tiene más puntería, ya que un impacto certero en el motor o la carrocería de uno de nuestros adversarios nos servirá para ganar un puesto fácilmente.

Speed Rage se ha diseñado pensando en el juego por red

Una de las opciones más interesantes es la posibilidad de jugar por red, cosa para la que este título se ha diseñado expresamente, ya que junto con el CD-ROM que incluye el juego, también hay un disquete con el programa necesario para poder ejecutarlo por red y que, así, no pierda velocidad a pesar de que sean muchos los usuarios conectados.

DIVERSION A MAS NO PODER

Este es el punto más fuerte de *Speed Rage*. A pesar de que al principio se haga un poco complicado controlar nuestro vehículo con suavidad, dada la rapidez con la que se desarrolla la acción, descubriremos tras unas pocas partidas









que es uno de los arcades de carreras más jugables del mercado actual.

Desde aquí os invitamos a que, si tenéis la posibilidad de realizar un juego por red (con cuantos más ordenadores mejor), lo hagáis usando este nuevo título de Telstar y sabréis hasta dónde llegan las posibilidades de la red.

CARLOS F. MATEOS

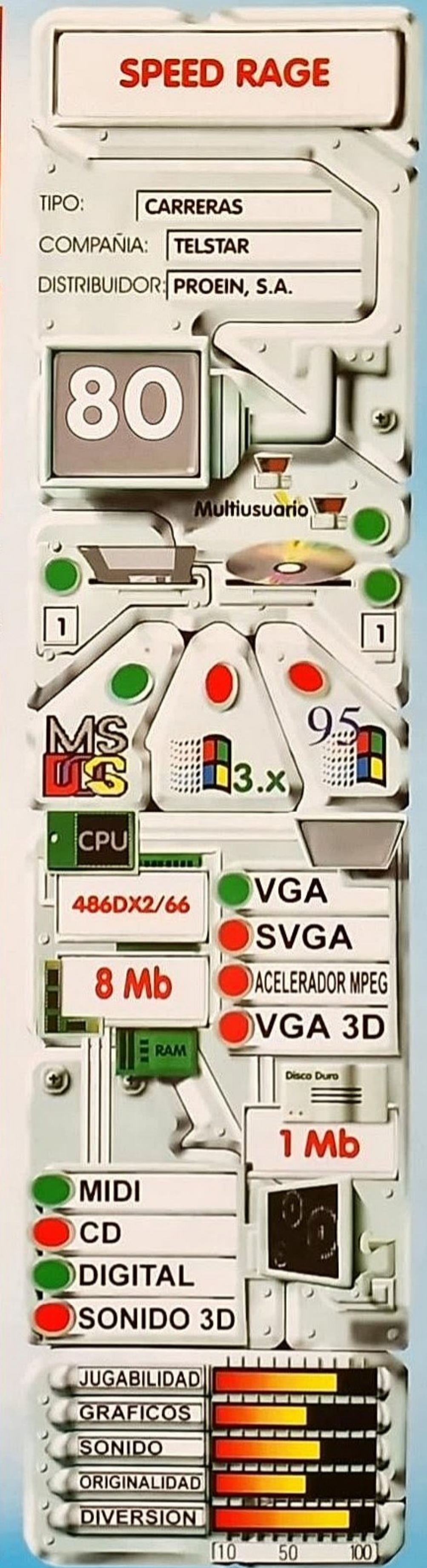


¡KABOOOM!

Así de estruendosa será la explosión de los vehículos contrincantes cada vez que acertemos con nuestros disparos sobre ellos. Nunca se habrá adelantado un puesto tan fácilmente.



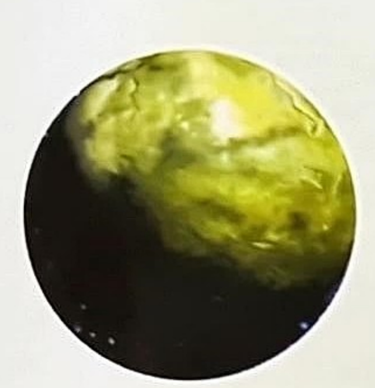




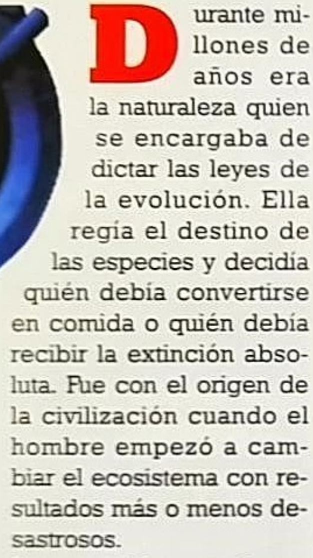


Genewars

Imagínate que tienes el poder de cambiar el transcurso de la evolución en un planeta. Es posible que te llamen el nuevo dios o el que empezó una nueva guerra en la galaxia.



Manipuladores de la vida



Durante millones de años era la naturaleza quien se encargaba de dictar las leyes de la evolución. Ella regía el destino de las especies y decidía quién debía convertirse en comida o quién debía recibir la extinción absoluta. Fue con el origen de la civilización cuando el hombre empezó a cambiar el ecosistema con resultados más o menos desastrosos.

Pero en el futuro todo esto cambiará radicalmente. En primer lugar, porque el hombre chocará con los intereses de otros seres inteligentes de la galaxia y, por último, porque alterar genéticamente las especies de un planeta puede mejorarlas para nuestros propios intereses tanto científicos como militares.

Gene Wars es el juego de la manipulación genética. Visitaremos muchos planetas donde tenemos que realizar nuestros experimentos. Cada planeta es un escenario y, como es lógico, según avancemos, el nivel de dificultad será mucho más elevado.



Nuestro cohete llega a su destino.



Exito rotundo. Ya hemos construido la primera base.

LOS NUEVOS CAMINOS DE LA ESTRATEGIA



Gene Wars sigue los cánones de la estrategia en tiempo real. Es el género que está de moda, desde que *Warcraft II* arrasara el año pasado en Estados Unidos en ventas. Pero lo último de Electronic Arts, aunque permite el combate entre diversas unidades, está más orientado a la exploración del entorno, el estudio de nuevas especies y copiarlas lo más rápido posible antes que nuestros contrincantes.

El desarrollo del juego se conforma en forma de campaña. Cada escenario es un planeta y al comienzo del mismo se nos indicará lo que tenemos que hacer, ya sea construir una base o copiar una especie dada. La primera que se nos presenta es una especie de mula con muy mal carácter, pues una de sus principales ocupaciones es destrozar las distintas construcciones de nuestra base. Pero las réplicas que hagamos nos serán de suma utilidad, sobre todo por su capacidad de transportar mercancías.





Un juego en perfecto castellano

BULLFROG Y SU LEGADO

El interfaz de *Gene Wars* destaca, ante todo, por una cosa: ha sido traducido totalmente al castellano, tanto en textos como en voces, con unos resultados exce-

lentes. La labor de la delegación española de Electronic Arts en este campo es excelente y digna de los mejores elogios. Por lo demás, el manejo es sumamente sencillo, pues contamos con una "ayuda en línea" que en cualquier momento nos indica para qué sirven los distintos elementos del juego. Además, como otros juegos en su línea con sólo seleccionar las unidades, ya tenemos acceso a sus funciones, no olvides que estamos en tiempo real.

Por lo que respecta a la técnica decir que es impecable, como es norma habitual en Bullfrog. Destacan ante todo los diseños de la base y los personajes que controlamos: ahí sí se nota la imaginación de los programadores. Por otro lado viaja la originalidad de *Gene Wars*, que no es mucha, pues tanto las típicas zonas oscuras para explorar como el desarrollo está calcado de otros juegos, pero, bueno, ante todo se trata de aprovechar una buena idea.

En definitiva, *Gene Wars* es un simpático juego de estrategia, muy indicado para los aficionados y los que quieran disfrutar de un imperio espacial hablando en castellano.

LOS CHICOS IMPRESCINDIBLES

Esta es una relación de la gente que necesitas para crear los primeros escenarios de Gene Wars. Sus funciones son básicas para crear la base y las primeras criaturas:

INGENIERO: Es el encargado de construir los distintos edificios de la base, además de mantenerlos y repararlos en caso de ataque.

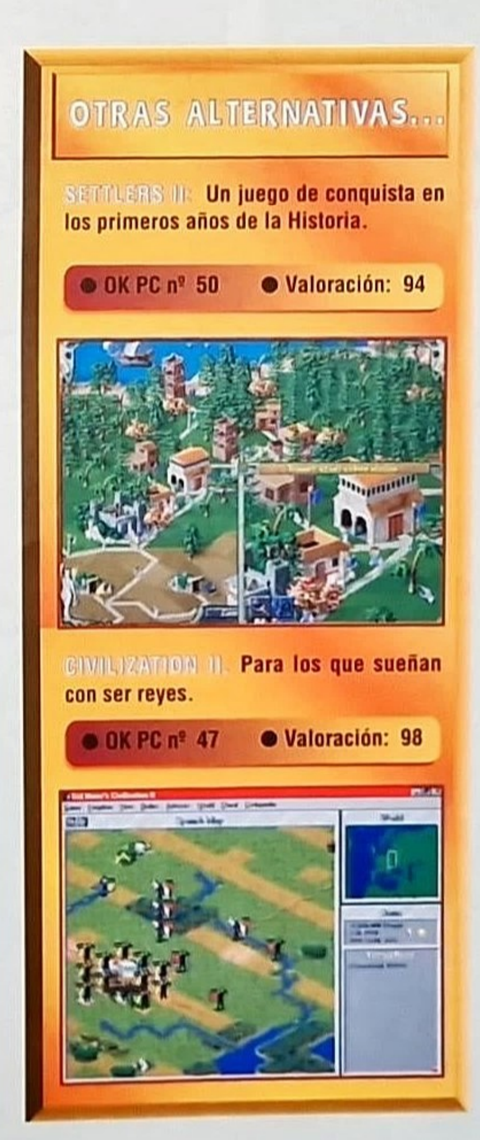
BOTANICO: Como su nombre indica, es el encargado del cultivo y recolección de las plantas. Además, es un apasionado de la naturaleza y gracias a él se pueden cruzar distintas especies vegetales para obtener la que mejor se adapte a nuestros deseos.

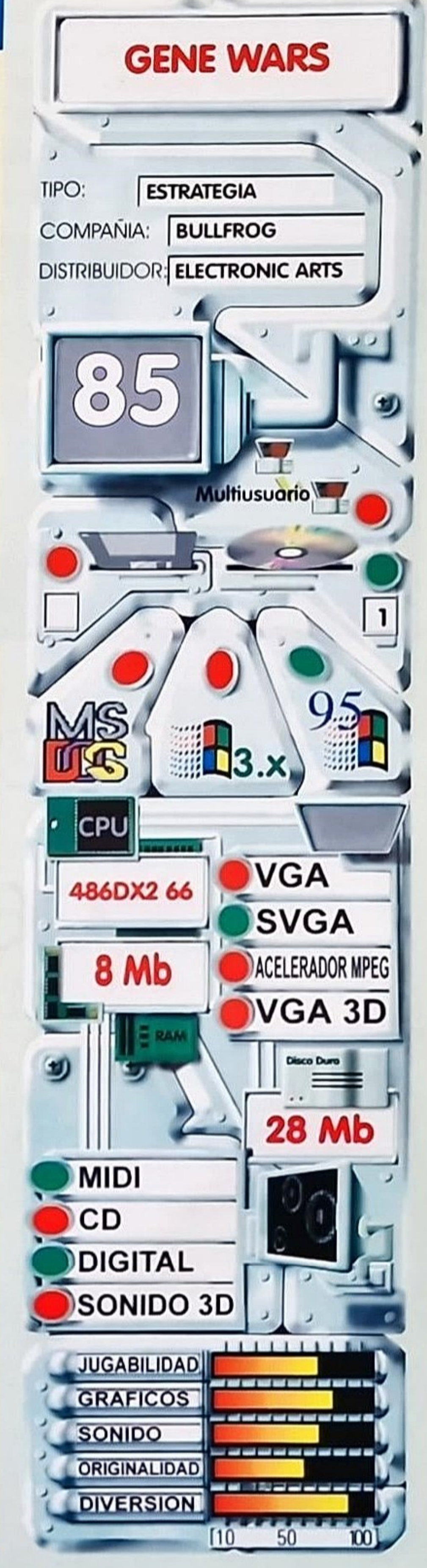
INGENIERO GENETICO: Su función es tal vez la más importante del juego. Se dedica al estudio de especies autóctonas para luego realizar su réplica y mejorarlas en la mayor medida posible. Mientras sus compañeros están en la base, él tiene que explorar los alrededores, analizando el ecosistema.

LOS ETEREOS

Estos extraños seres cumplen el papel de guardianes de la vida y analizan nuestros progresos científicos en la superficie de un planeta. Es conveniente tenerlos contentos con nuestros conocimientos o nos quitarán su apoyo, dejándonos a merced de otras potencias colonizadoras.







Z Nunca la guerra fue tan divertida. Nuestro ejército de robots va a tener que tomar por asalto el territorio enemigo y únicamente nuestra rapidez a la hora de mover a nuestras tropas para conquistar las diferentes zonas nos garantizará el éxito.





Robots con sentido del humor

Con un nombre tan sencillo como es *Z*, The Bitmap Brothers han conseguido crear un juego tan divertido como lleno de acción. Utilizando la misma perspectiva de juegos como *Warcraft 2* o *Command & Conquer*, este novedoso título da un paso más hacia el arcade. Esto quiere decir que vamos a poder despreocuparnos de la labor de crear edificios o de investigar nuevo armamento, ya que para eso lo único que vamos a tener que hacer será tomar los edificios neutrales o enemigos. Así, solamente nos preocuparemos por la labor de guerrear contra el adversario o adversarios.

EL JUEGO DE LA BANDERITA

La manera más "sencilla" de vencer en la batalla es conquistando los territorios neutrales que hay entre los bandos, consiguiendo con eso nuevas edificaciones que nos permiten más posibilidades y vehículos abandonados, aunque para esto último, será necesario que vaya un robot que se meta dentro. Sin embargo, tanto para una cosa como para la otra, lo que primero tendremos que hacer es coger la bandera que hay en cada uno de los territorios diferentes pasando a ser de nuestro color. En la extensión está la









victoria, es decir, que cuantas más zonas del escenario tengamos, más posibilidades de ganar tendremos. Derrotaremos al enemigo si conseguimos meter uno de nuestros soldados en el interior de su cuartel central, pasando, en el caso de participar tres o más ejércitos, todos los territorios al dominio del vencedor.

Hay una gran variedad de unidades, tanto en el lado de los robots, entre los que están los soldados, tropas normales, los psicópatas, que disparan más rápidos, o los duros, que van con bazookas, como en el de los vehículos donde encontraremos tanto un jeep, como un A.T.P., hasta un tanque pesado con lanzamisiles, carros blindados, etc.

Los edificios también están muy repartidos en lo que a clases se refiere. Estos irán desde fábricas de robots, hasta fábricas de vehículos, pasando por talleres en los que arreglar nuestras unidades...

TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

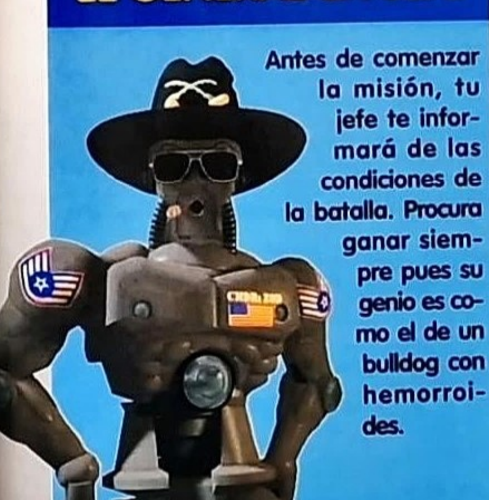
Los gráficos cumplen perfectamente su cometido y de hecho en algún momento son de lo más graciosos. Las secuencias que hay entre fase y fase nos harán soltar más de una carcajada, no sólo por lo ingenioso de sus argumentos, sino también por los personajes que han sido creados con una pinta la mar de simpática.

Pero si por algo destaca *Z* es por su traducción, ya que incluso las voces están en castellano, aspecto muy de agradecer.

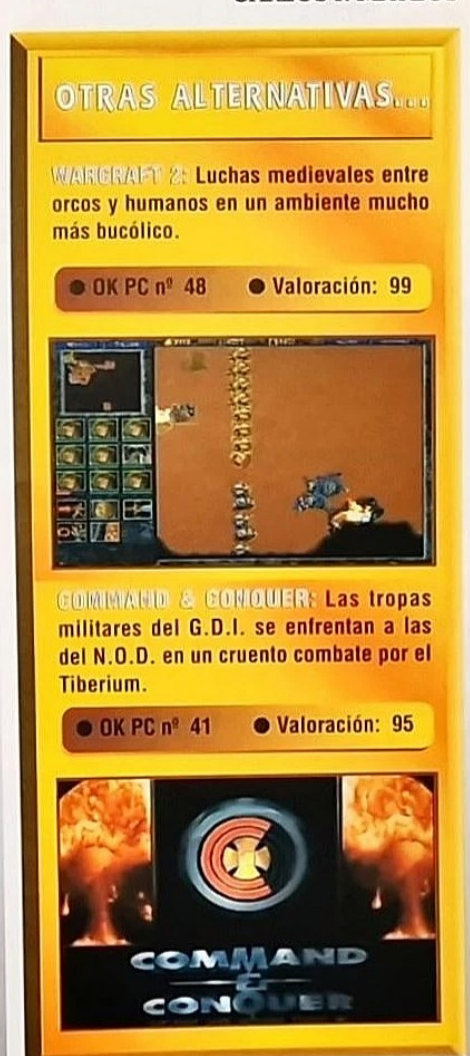
Todos los adictos a los juegos anteriormente mencionados van a encontrar en *Z* un camino sencillo hacia el desahogo y la tranquilidad ya que, gracias a él, podremos lanzarnos a la batalla de una manera inmediata y eso es algo que siempre se agradece.

CARLOS F. MATEOS

EL GENERAL EN JEFE



Antes de comenzar la misión, tu jefe te informará de las condiciones de la batalla. Procura ganar siempre pues su genio es como el de un bulldog con hemorroides.



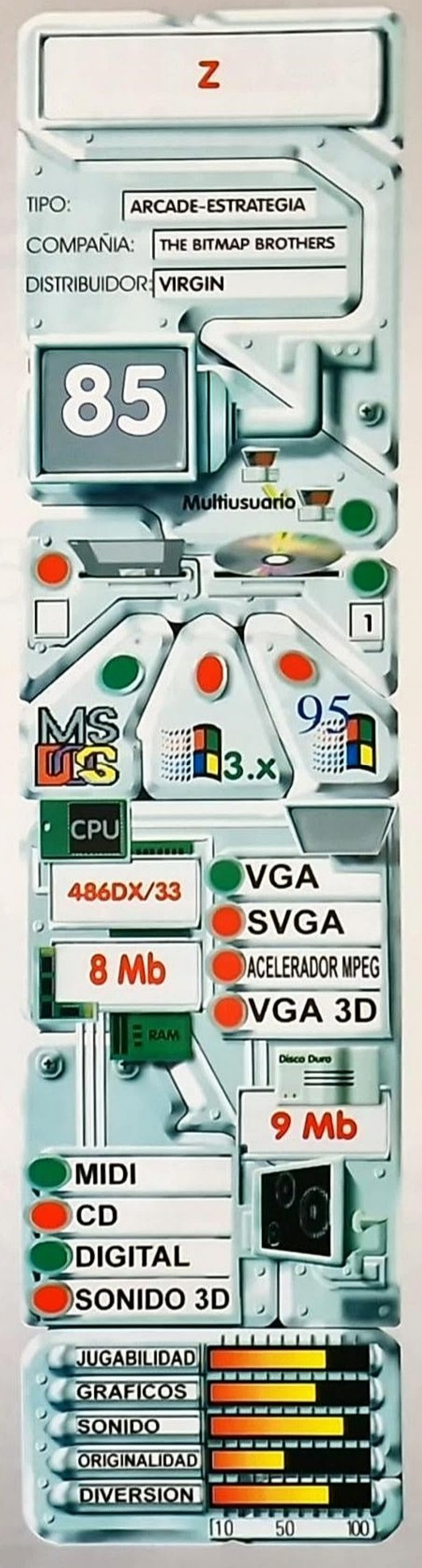
OTRAS ALTERNATIVAS...

WARCRAFT 2: Luchas medievales entre orcos y humanos en un ambiente mucho más bucólico.

● OK PC nº 48 ● Valoración: 99

COMMAND & CONQUER: Las tropas militares del G.D.I. se enfrentan a las del N.O.D. en un cruento combate por el Tiberium.

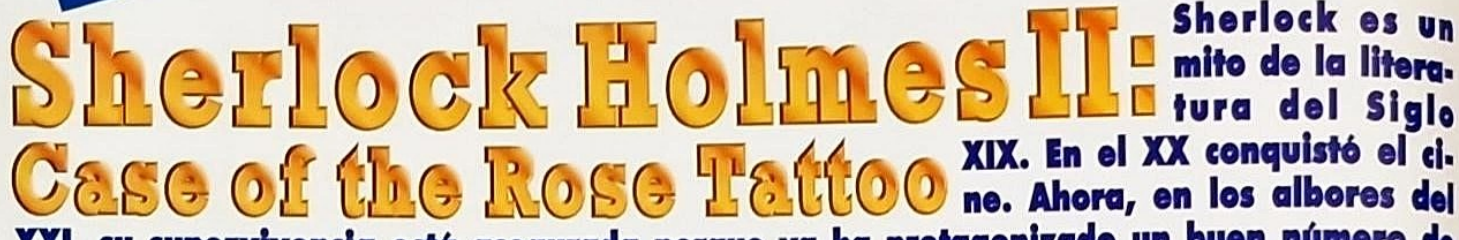
● OK PC nº 41 ● Valoración: 95









Sherlock Holmes II: Case of the Rose Tattoo

Sherlock es un mito de la literatura del Siglo XIX. En el XX conquistó el cine. Ahora, en los albores del XXI, su supervivencia está asegurada porque ya ha protagonizado un buen número de juegos para ordenador. En esta ocasión, un guión digno de Conan Dyle es la base de una excelente aventura con explosiones, asesinatos y un peligroso criminal que anda suelto.



Intriga en la era victoriana

El primer caso de los *Archivos Secretos de Sherlock Holmes* gozó de un enorme éxito entre los aficionados a las aventuras gráficas. De momento, sus gráficos eran de lo mejorcito que se podría encontrar en aquel momento y el caso que nos ocupaba era totalmente absorbente.

El listón estaba muy alto, pero afortunadamente con esta segunda parte se ha podido superar totalmente en todos los aspectos, tanto técnicos como en jugabilidad.

El punto de comienzo arranca cuando al hermano de Sherlock, Mycroft Holmes sufre un accidente en el Club Diogenes. El informe de la policía habla sobre una explosión de gas, algo bastante habitual en una ciudad que necesitaba iluminación de este tipo (la luz eléctrica no se había inventado), pero con el apellido Holmes por medio todo puede parecer más oscuro.

LOS CIUDADANOS DE LONDRES

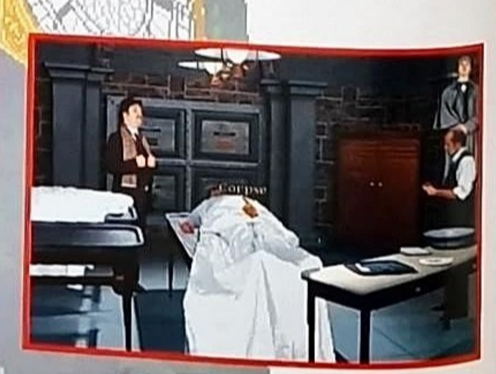
Al igual que ocurría en *The Riddle of Master Lu*, en *Sherlock Holmes II* también se combinan los actores reales con fondos realizados por artistas y las últimas herramientas de infografía. Un mejor planteamiento del desarrollo de la aventura, tal como si fuera una película, realza la sensación de protagonizar un "hecho real" en el siglo XIX. Por otra parte, se ha incluido un buen número de personajes que acrecienta este realismo, así que la dificultad también se ha incrementado con tantas localizaciones y objetos.

Para resolver este juego debe usarse la más pura lógica

Sherlock II es difícil y para su resolución debe usarse la más pura lógica al estilo de las viejas novelas. En las pantallas aparecen los textos en inglés, pero no os preocupéis porque Electronic Arts traducirá totalmente el juego al castellano. Además, tiene un interfaz bastante cómodo de utilizar, tanto en la gestión del inventario y de partidas grabadas como al utilizar objetos, hablar, etc. Se sigue el clásico interfaz de pulsar el cursor y aparecerá un cuadro con distintas órdenes que podemos efectuar según el momento y lugar o personaje adecuados. Hay que tener paciencia y esperar la oportunidad.







EL CINE COMO ARTE



Existe una polémica actualmente sobre si los juegos deben abusar de las imágenes de vídeo en detrimento del propio juego en sí. Esto puede ser válido para los que se limitan a intercalar escenas de vídeo, pero en el caso de Sherlock Holmes II todos los personajes son digitalizados dentro de fondos creados por ordenador. De todas formas (no es solamente por el uso del vídeo), la aventura de Sherlock nos recuerda mucho a las innumerables películas que se han hecho para la televisión británica. La caracterización de los personajes es genial y su interpretación, en un medio tan arisco como puede ser un CD-ROM, es similar a la de los grandes maestros del teatro inglés.





Técnicamente *Sherlock II* es muy bueno. De hecho, se trata de una aventura que invita constantemente a estar con ella e investigar más y más. No tiene ningún punto débil y es una buena oportunidad para conocer el mundo del maniático Holmes, en el que la sociedad estaba más corrompida de lo que parece.

ANGEL FCO. JIMENEZ



El mapa nos trasladará rápidamente a todos los sitios que hayamos visitado anteriormente.



Una tienda en el viejo Londres.



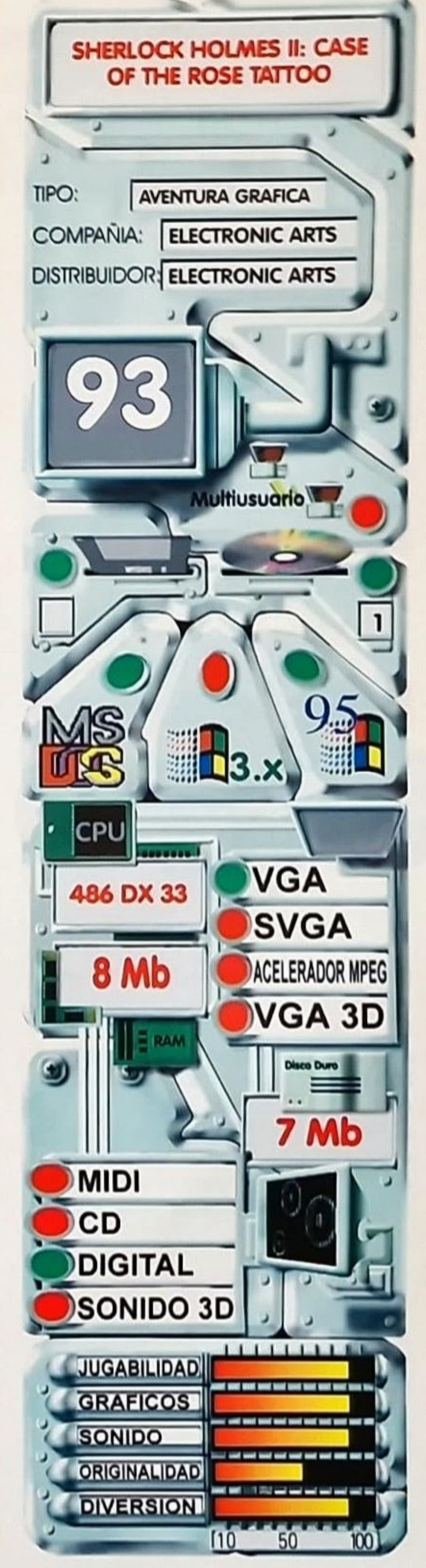
OTRAS ALTERNATIVAS...

THE GENE MACHINE: Otra incursión por el Londres victoriano, pero esta vez con dibujos.

● OK PC nº 50 ● Valoración: 92

THE DAME WAS LOADED: Puro cine negro en tu ordenador. Recomendado para nostálgicos de los años 30.

● OK PC nº 48 ● Valoración: 91



Monster Truck Madness

Las carreras en las que participan esos camiones y furgonetas con unas enormes ruedas totalmente desmesuradas para su tamaño son algo que está muy de moda en los Estados Unidos y Microsoft nos lo pone al alcance de las manos con este nuevo título suyo.







América en tu ordenador

Monster Truck Madness es un nuevo simulador de carreras en el que vamos a controlar uno de esos monstruosos vehículos por los circuitos más impracticables que podamos imaginar. Si alguna vez has visto en la televisión una de estas competiciones y has disfrutado con ello, seguramente correrás hacia tu tienda más cercana para hacerte con él.

NUMEROSAS OPCIONES

En lo que a opciones se refiere, el juego es realmente completo y merece la pena enumerarlas una a una:

● ELECCION DEL VEHICULO: Podremos seleccionar el tipo de vehículo que deseamos, dependiendo de si optamos por la velocidad, la resistencia, la aceleración, etc.

● ELECCION DEL CIRCUITO: A cada cual más complicado y lleno de baches.

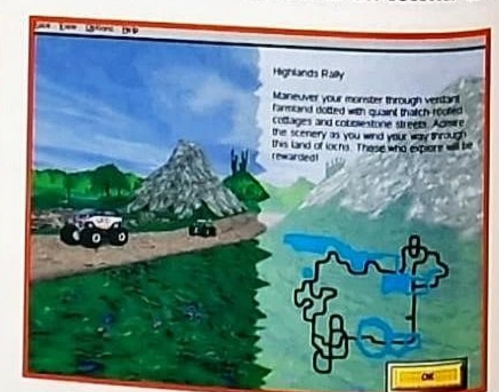
● GARAJE: Un lugar donde cambiar las prestaciones de nuestro vehículo, adecuándolo más a nuestras pretensiones.

● RALLY: Para disputar una única carrera en la que solamente tú debes ser el vencedor.

● TOURNAMENT: Una liga en la que iremos ganando puntos y subiendo posiciones, eso sí, si salimos victoriosos en las carreras.

● SELECCION DE CAMARAS: Además de las ya creadas que son traseras, cercana y lejana, cenital, interior y estática (siendo esta última la más espectacular), puedes crear otra que creas que te va a ser más útil que las anteriores. Para ello accederás a un menú en cuya parte central está tu coche, que podrás mover a tu antojo con unas teclas en forma de





LOS DISTINTOS VEHICULOS

Podremos elegir entre una amplia selección entre los que destaca el conocido Big Foot. Dependiendo del que quieras, así tendrás que conducir, dadas sus diferentes características.






flecha, hasta encontrar la posición correcta, momento en el que podrás grabarla y posteriormente usarla en plena competición.

BONITO PERO LENTO

Los programadores de *Monster Truck Madness* se centraron demasiado en el aspecto visual a la hora de crear el

Las carreras americanas llegan a nuestro ordenador

juego, dejando un poco de lado, erróneamente, la jugabilidad, algo realmente importante. Así, nos encontramos ante un título por el que, a no ser que tengas un ordenador de última generación, sabrás lo que son los movimientos a saltos.

Monster Truck Madness es un simulador de carreras de toda la vida, con muchísimas opciones diferentes y unos gráficos muy cuidados; sin embargo, falla en varios factores importantes. El primero es la jugabilidad que a veces deja mucho que desear y eso es algo esencial si se quiere tener éxito en un juego de competición donde los movimientos suaves son lo más importante; y el segundo, el tema, un tanto demasiado americano, que si bien no se puede comparar a los juegos de béisbol, deporte muy practicado por aquellos lugares y con nula aceptación aquí, únicamente gustará a un grupo muy selecto.

Monster Truck Madness consigue llegar al aprobado de una manera un tanto forzada.

CARLOS F. MATEOS

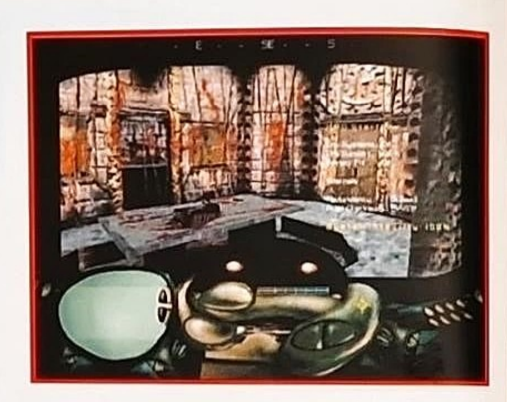




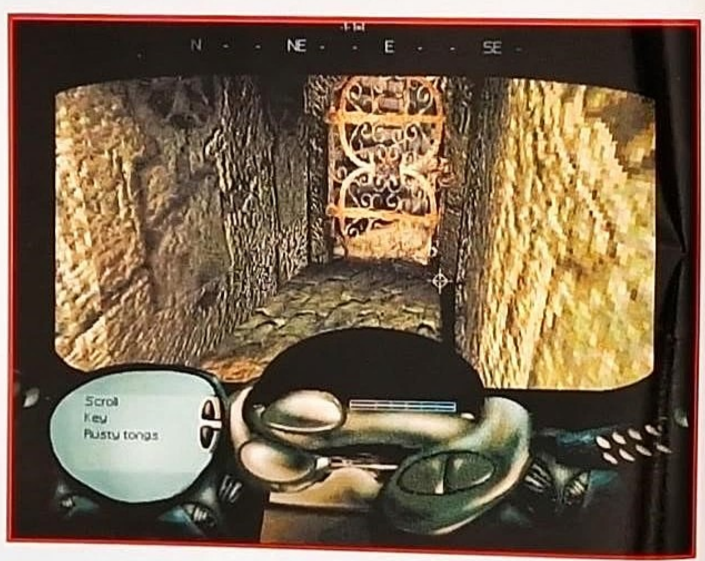
Azrael's Tear

La juventud eterna y la inmortalidad han sido desde que el hombre es hombre, dos de las ambiciones más buscadas y nunca halladas. Han sido necesarios miles de años para encontrar un rastro más o menos seguro de donde se encuentra el Santo Grial, la copa en la que Jesucristo bebió en vida.

La copa de Jesucristo







En Azrael's Tear controlas a un androide con inteligencia propia al que se le ha encargado la misión de encontrar el Santo Grial y así acabar con la muerte, el dolor y la vejez. Ni siquiera la más avanzada tecnología informática y robótica ha conseguido facilitar la investigación, así que se ha tenido que mandar a alguien en persona para realizar la indagación.

Equipado con el más sofisticado sistema de armamento y de sensores, tendrás que prepararte para explorar las setenta salas en que está dividido el lugar donde se oculta el Santo Grial. Antes de poder optar a la sagrada copa, vas a tener que adquirir experiencia a base de derrotar enemigos y resolver enigmas.

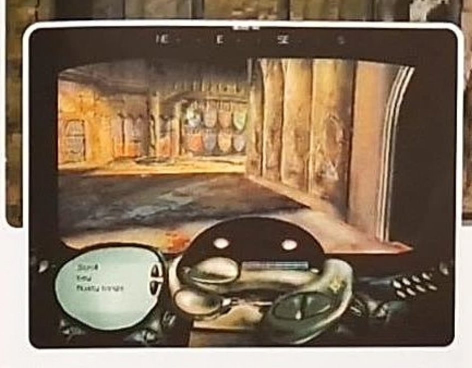
LA TERCERA DIMENSION AL MAXIMO

En Azrael's Tear los programadores de Mindscape han conseguido alcanzar un efecto de profundidad y tridimensionalidad en los objetos nunca visto hasta ahora. Esto, junto con la calidad y resolución que se consiguen gracias a la SVGA hacen que este título sea uno de los más vistosos graficamente hablando de la actualidad informática. Tal vez, debido a eso, Azrael's Tear se encuentra con el acuciante problema de que unicamente va a funcionar en los equipos más avanzados, por lo que el 486 DX2 a 66 Mhz., con 16 Mb. de RAM va a ser totalmente obligatorio para movernos por los escenarios con soltura y sin notar los saltos de pantalla.

Busca el Santo Grial

El mayor encanto de este juego es la perfección con la que han unido las partes de aventura con las de arcade, estando en todo momento entremezcladas y sin diferenciarse. Esto quiere decir que al mismo tiempo que este-

GRAFICOS DE GRAN CALIDAD



El aspecto visual ha sido muy cuidado en este juego. Eso se demuestra en la perfecta mezcla de polígonos con sprites que practicamente ni se nota dado lo bien que han sido conjuntados.

mos derrotando a un animal salvaje, deberemos solucionar cualquier enigma o recoger un objeto necesario y todo eso con una precisión milimétrica. Atención sobre todo a la munición, ya que en el momento que se te acabe serás carne de tumba si es que te encuentras con alguien hostil, así que ya sabes, apunta, vuelve a apuntar para asegurarte y sólo en ese momento dispara.

DIALOGOS CON LOS GUARDIANES

Cada vez que nos encontremos con alguien dispuesto a hablar, accederemos a una ventana en la que aparece el diálogo que mantenemos con él y las preguntas que podemos realizar, siendo estas últimas muy importantes para condicionar el comportamiento de aquel con el que estamos hablando.



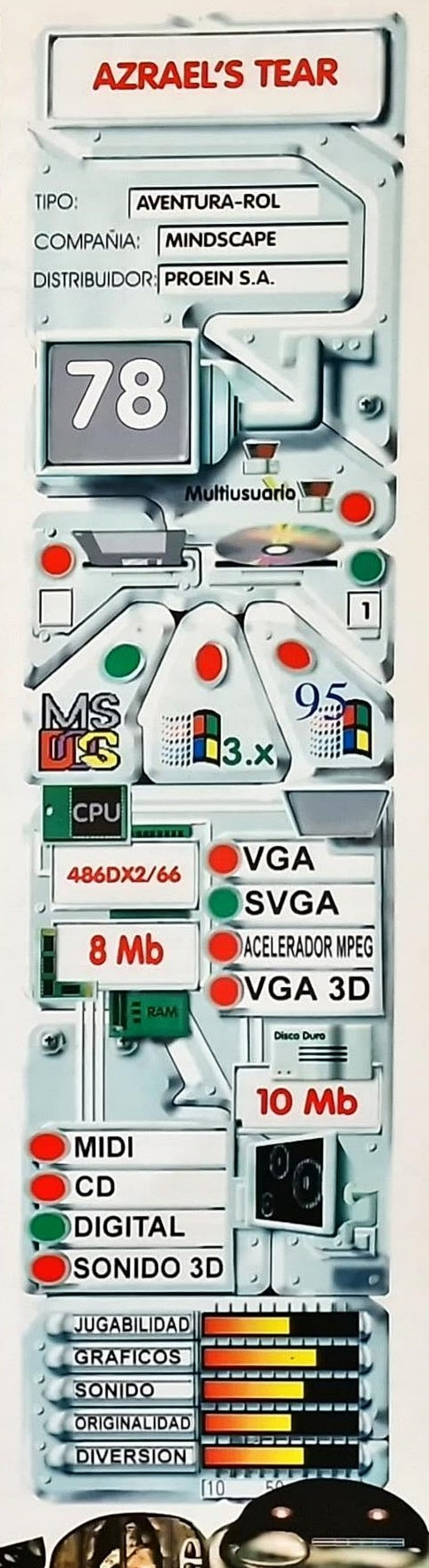


Tal vez al principio el manejo sea un tanto complicado pues tener que estar atentos a los enemigos que nos atacan incesantemente, mientras que resolvemos los complicados puzzles que se nos presentan es algo difícil de realizar a la primera.

Un tema tan interesante como es la búsqueda del Santo Grial, unido a una acción y dificultad realmente bien ajustadas hacen de Azrael's Tear un juego complicado pero agradable a un sector muy amplio del público.

CARLOS F. MATEOS





Close Combat

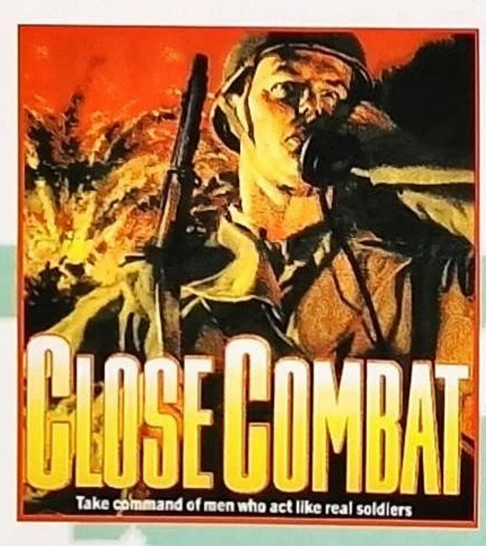
¿Cuántos muertos hubo en la II Guerra Mundial? Las estadísticas más fiables muestran que hubo más de cincuenta millones de muertos. Pero detrás de cada muerto existía todo un mundo. Microsoft nos enseña el lado más humano de la guerra.

Una visión del día D

La primera aproximación de Microsoft a los juegos de estrategia se distingue de otros títulos del mismo tipo por dos características. En primer lugar, el especial diseño de *Close Combat*. Desaparecen los turnos para introducir el concepto de tiempo real en un juego que está preparado para ser multijugador bajo Internet. Podemos manejar cada soldado o cada unidad de forma totalmente individual durante todo el transcurso de la batalla.

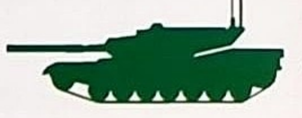
Sin embargo, la mayor novedad de *Close Combat* es la importancia que otorga a la psicología de cada soldado. Olvídate de las meras fichas comunes a otros juegos. Aquí tienes que tener en cuenta el historial médico de cada soldado, la moral del equipo o las habilidades de los mismos, es decir, si mandas a unos novatos a la primera línea del frente, tendrás unos bonitos cadáveres.

El equipo de desarrollo ha sido Atomic Games, muy conocidos en EE.UU por sus trabajos *V for Victory* y *World at War*, que se han convertido en unos clá-



sicos de la estrategia. Microsoft se ha decidido por este grupo de programación dado su prestigio y, sobre todo, porque han entendido a la perfección la idea de tener un juego de estrategia, donde no sólo importen las órdenes generales, sino el comportamiento de cada uno de los soldados. Atomic Games ha creado unos algoritmos de inteligencia artificial para la recreación de estos comportamientos. Para esto ha contado con la inestimable ayuda de un psicólogo militar que con una amplia experiencia en el ejército americano ha podido aportar sus conocimientos sobre la cobardía, el valor o la reacción ante el fuego enemigo.

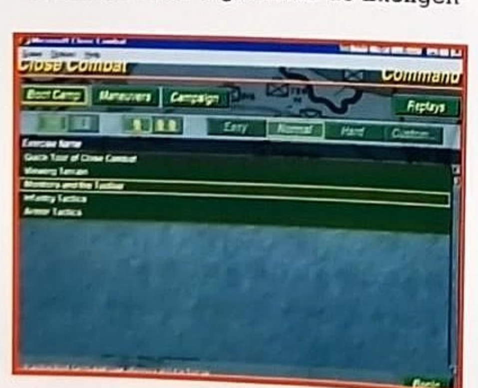
EL JUICIO FINAL

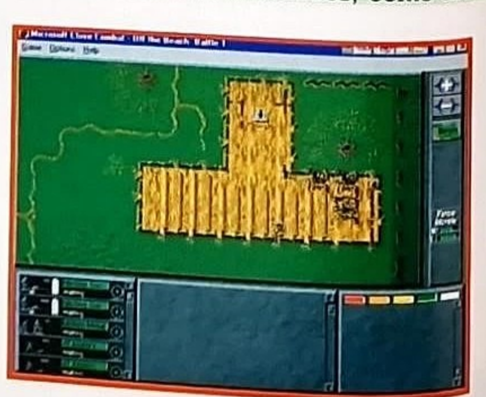


Rápidamente podemos llegar a una conclusión: *Close Combat* será todo un éxito por su originalidad y planteamientos iniciales. Nos alegraría que así fuera para que Microsoft nos traiga más y más juegos además de sus excelentes aplicaciones.

Pero existen una serie de parámetros donde falla *Close Combat*. Los gráficos y sonidos son, por así decirlo, muy mejorables. Cuando hacemos un "zoom" sobre una zona podemos ver a los soldados como palitos. Casi prefiero el clásico sistema de fichas que éste; otros gráficos están más cuidados, como los

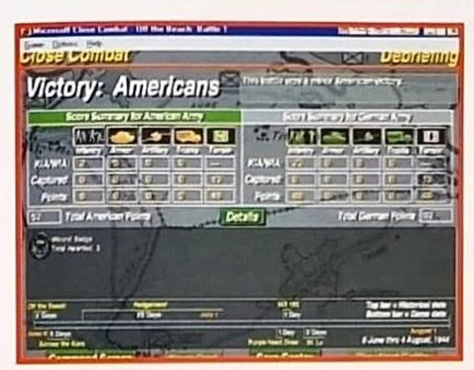


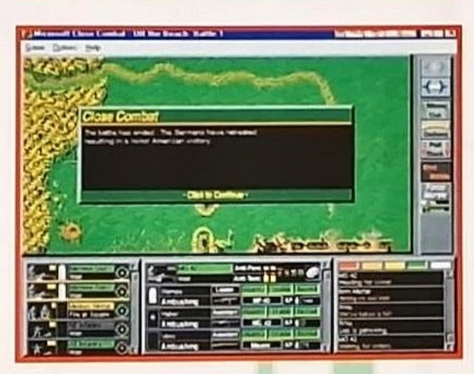












de los tanques, pero, en general, los escenarios son pocos y monótonos.

La música es casi inexistente y los efectos de sonido se limitan a un continuo sonido de ametralladora que, al poco tiempo, te obliga a apagar los altavoces. Y, por último, no ofrece muchas facilidades para manejar las unidades o explorar rápidamente el mapa de cada escenario.

En contrapartida, el juego ofrece una ayuda excelente, como es norma en Microsoft, además de proporcionar una campaña bastante animada entre alemanes y americanos. *Close Combat* tiene muy buenas ideas, pero sería muy interesante que se hiciera una segunda parte cuidando sus deficiencias técnicas.

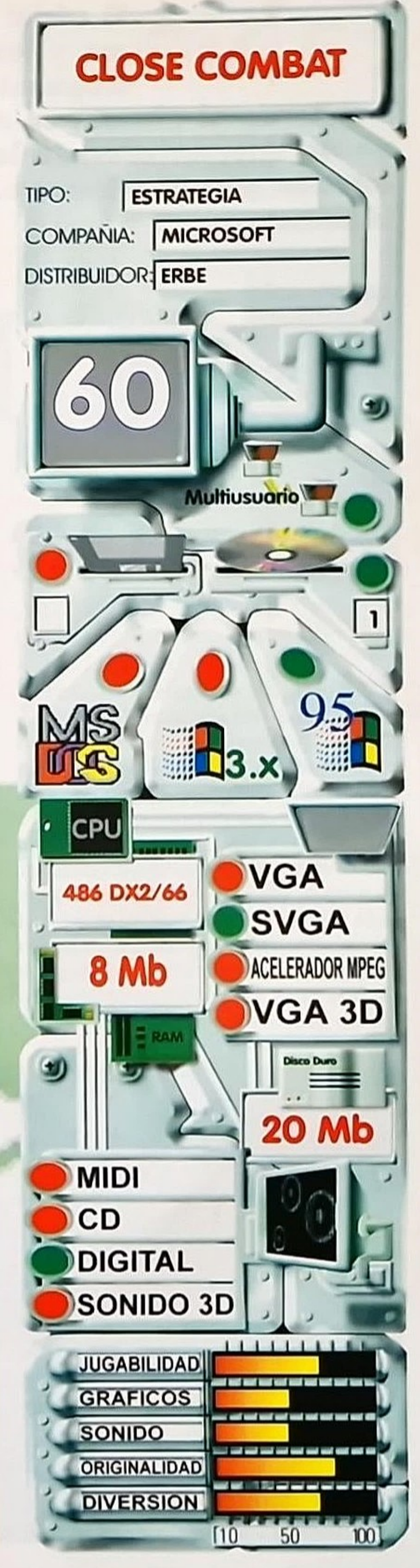
ANGEL FCO. JIMENEZ



RECUERDOS DEL INFIERNO

Microsoft también se apunta al carro de incluir documentales de la II Guerra Mundial a modo de presentación. Nos recuerda lo que debemos evitar por todos los medios en el futuro. Escenas en blanco y negro de gente que vivió en un auténtico infierno.







Fable

El cristal que controlaba el clima y las estaciones ha sido fragmentado en cuatro trozos, dividiendo el planeta en cuatro zonas perfectamente diferenciadas, teniendo cada parte, una estación permanentemente. ¡Os podéis imaginar el desastre!



Los cristales de las estaciones

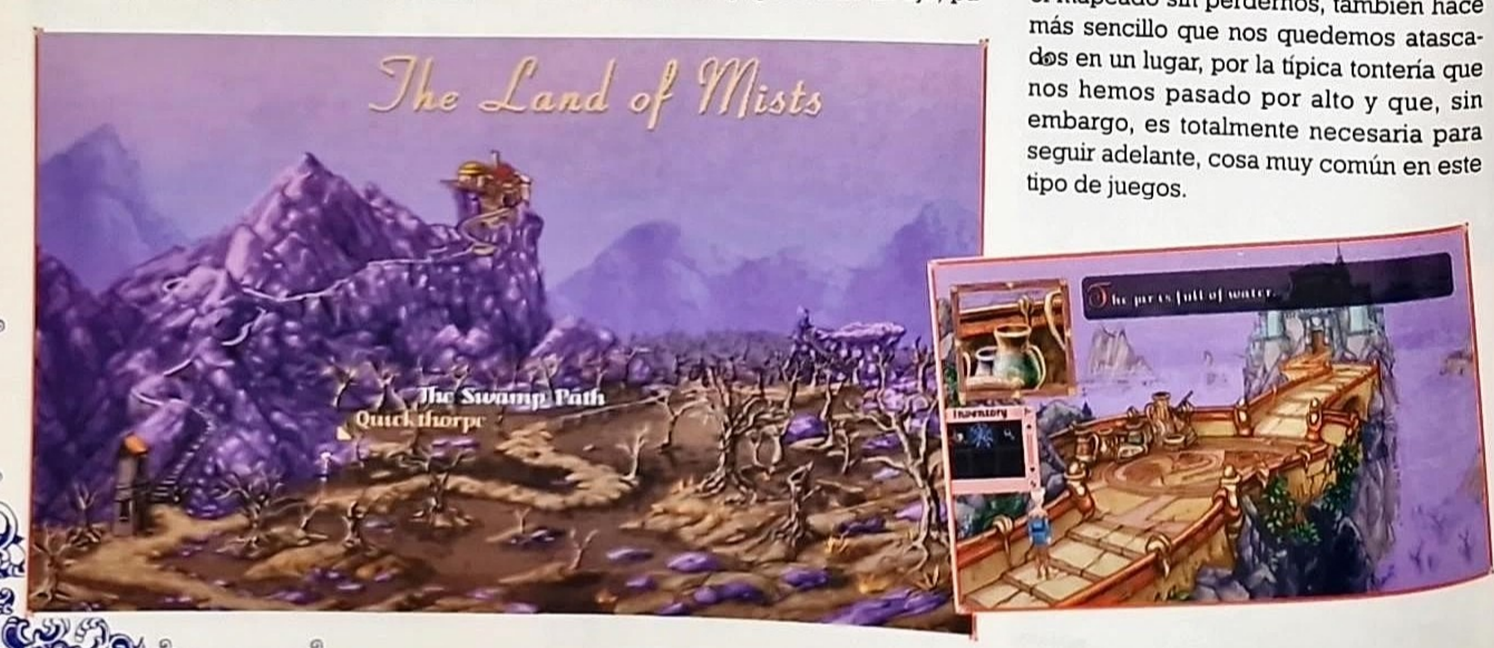
El protagonista de la aventura se llama Quickthorpe Es un intrépido joven al que le encargan la difícil misión de encontrar los trozos del cristal. El muchacho la acepta sin pensárselo dos veces; por supuesto porque no sabe la que le espera. Quickthorpe tendrá que viajar alrededor de todo el planeta, visitando las zonas de la primavera, el verano, el otoño y el invierno, teniendo que superar todas las pruebas y solucionar todos los enigmas en cada lugar, aprendiendo a tratar a todos los personajes, cada vez más curiosos, que se encuentre en el camino, ya que de su colaboración dependerá el éxito de la misión.

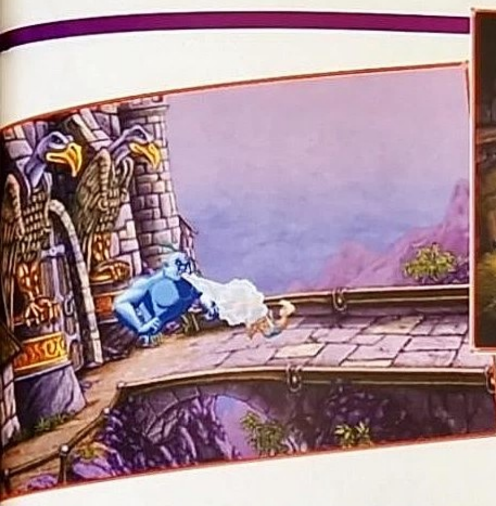
UNA AVENTURA DE LO MAS CLASICA

El esquema de *Fable* es de lo más clásico en lo que a las aventuras gráficas se refiere, lo que quiere decir: un inventario con todos los objetos que vamos recogiendo, un cursor variable, con varios iconos que representan la acción a realizar y que serán un ojo, para examinar algo en concreto, una mano cogiendo, para asir objetos, unos pies para dirigirte hacia cualquier lugar, etc.

Los gráficos son en SVGA teniendo una calidad y una resolución gráfica pocas veces vista hasta hoy y que le da un completo aspecto de película de dibujos animados.

La historia va en orden correlativo. Esto quiere decir que hasta que no hayamos conseguido el cristal de una zona no podremos pasar a la siguiente, lo que, si bien nos facilita la labor de movernos por el mapeado sin perdernos, también hace más sencillo que nos quedemos atascados en un lugar, por la típica tontería que nos hemos pasado por alto y que, sin embargo, es totalmente necesaria para seguir adelante, cosa muy común en este tipo de juegos.







CON EL ENCANTO DE UN CUENTO DE HADAS

Telstar, una compañía programadora de reciente incursión en el mundo del software lúdico, ha puesto toda la carne en el asador para que *Fable* sea la mejor aventura gráfica de toda la historia. Tres años han sido necesarios para finalizar el proyecto y eso se nota, dado el grado de perfección alcanzado en todos los aspectos.

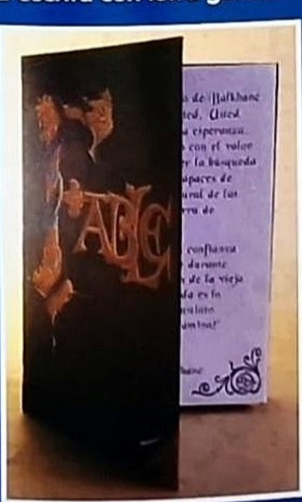
Una cosa de agradecer es que los textos hayan sido traducidos al castellano, pues una cosa que hay que tener muy en cuenta para no perdernos es atender a todo lo que nos digan los personajes con los que nos encontremos.

El producto ya se encuentra finalizado y en vuestra tienda especializada más cercana. Desde aquí esperamos que la aventura os guste tanto como a nosotros.

CARLOS F. MATEOS

UNA CAJA CON FORMA DE LIBRO

Para darle un ambiente de cuento, la caja en la que va a ser distribuido ha cobrado un aspecto de libro antiguo en el que incluso se ha incluido una página escrita con letra gótica.





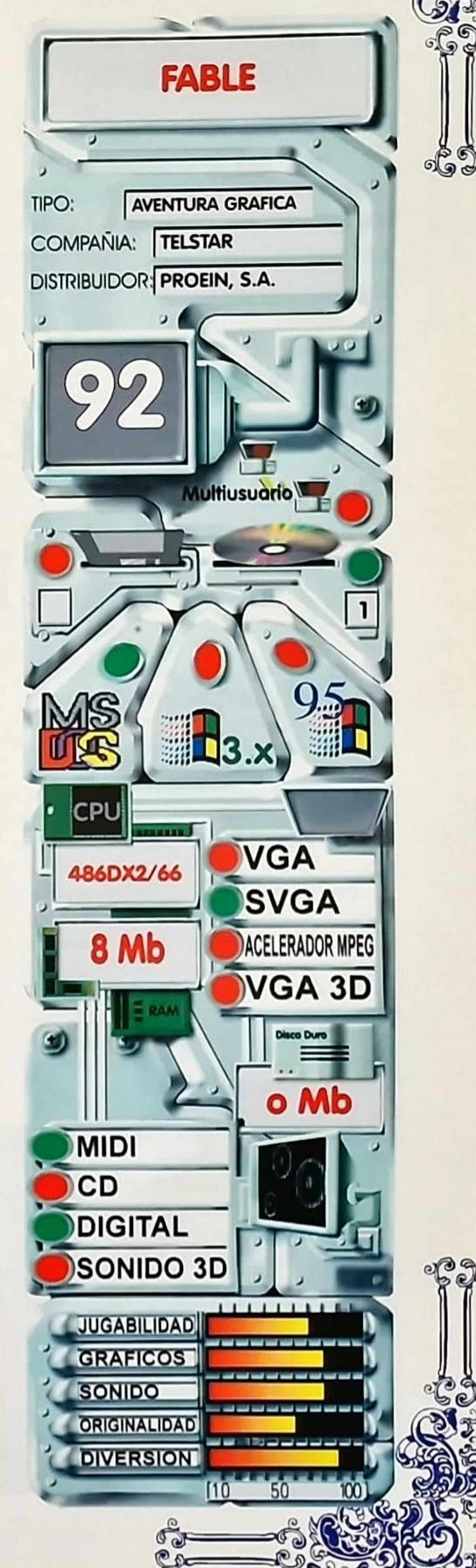
OTRAS ALTERNATIVAS...

REX NEBULAR: Un héroe espacial se enfrenta a la más grave amenaza.

● OK PC nº 22 ● Valoración: 92

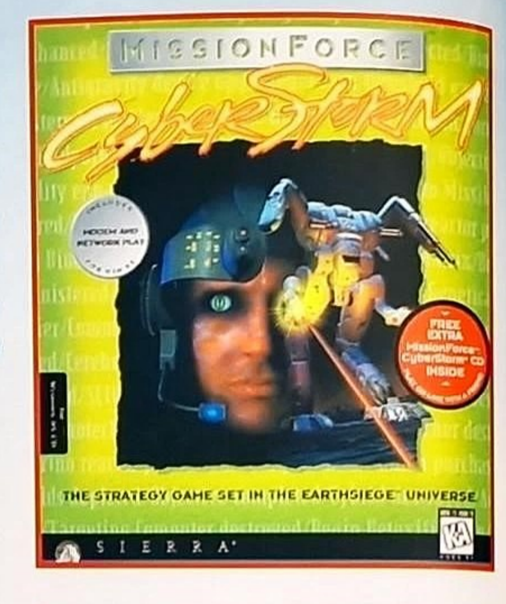
KING'S QUEST VI: El rey Graham tiene que rescatar a una princesa de las pezuñas de un minotauro.

● OK PC nº 27 ● Valoración: 92



Cyberstorm

En el futuro, la combinación entre el hombre y la máquina ha llegado hasta tal extremo que el uno no puede vivir sin el otro. *Cyberstorm* nos introduce en una cruenta guerra entre poderosos robots, donde tanto la fuerza de tus armas, como la inteligencia a la hora de mover tus unidades por el terreno será lo más importante para vencer.



Guerra entre hercs

Cyberstorm añade un escalón más en el género de los juegos de estrategia. Posee una perspectiva aérea que nos ofrece una amplia visión del terreno, dividido en casillas hexagonales por las que se van a desplazar nuestros hercs en busca de la base enemiga, las torretas de defensa, etc.

Cada misión se divide en turnos sucesivos en los que deberemos desplazar todas nuestras unidades teniendo en cuenta varias cosas. La primera es que nunca deberemos dejar indefensa la aeronave que nos ha transportado hasta ese planeta, ya que, si la destruyen, nuestra misión será invalidada automáticamente. Segundo, que no todos los hercs corren lo mismo, por lo que deberemos adaptar las diferentes características de nuestros robots para poder aprovecharlas lo mejor posible; y tercero, que tendremos que tener en cuenta en todo momento el nivel de energía de nuestros robots, ya que en el momento en que la pierdan se quedarán inertes y sin fuerza para hacer nada. Para remediar este último problema podremos recoger minerales del suelo con una serie de dispositivos que deberán ser instalados en nuestros hercs.



UN SUPERMERCADO A LO GRANDE

Cyberstorm presenta grandes diferencias con respecto de otros juegos del estilo. La primera es que en vez de movernos bajo una perspectiva en primera persona, dentro de la cabina o mirando por atrás al robot, vamos a ver el escenario al completo, aunque, eso sí, en un principio negro y teniendo que mover a nuestros hercs para ver una zona en concreto. La segunda es que la batalla no va a ser en tiempo real, sino por turnos separados, lo que disminuye casi a cero el factor de arcade, aumentando hasta un cien por cien el de estrategia.







Otra manera de ver las luchas entre hercs



LA OPCION DE ZOOM

Para poder apreciar una mayor porción de mapa disponemos de la opción de zoom, realmente valiosa para anticiparnos a los movimientos del enemigo.





El juego se divide en dos partes claramente diferenciadas. La primera se desarrolla en el interior de la base donde tendremos que realizar diversas acciones como, por un lado, comprar nuevos hercs, reparar y mejorar los que ya tenemos, y, por otro, reclutar a los conductores de las máquinas de guerra, curarlos y adiestrarlos para que sean mucho más eficaces en combate y en último lugar elegir la misión en la sala de mando en donde se nos informará de la dificultad, la importancia y el valor monetario del objetivo.

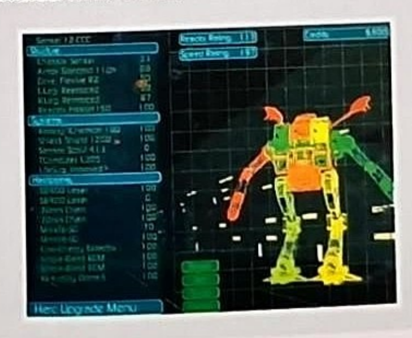
OTRA MANERA DE VER LOS HERCS

Cyberstorm cambia completamente el estilo de juego al que nos tenían acostumbrados los simuladores en los que manejamos uno de esos letales robots. Si te gusta este género y quieres ver algo completamente original, ésta debería ser tu nueva adquisición.

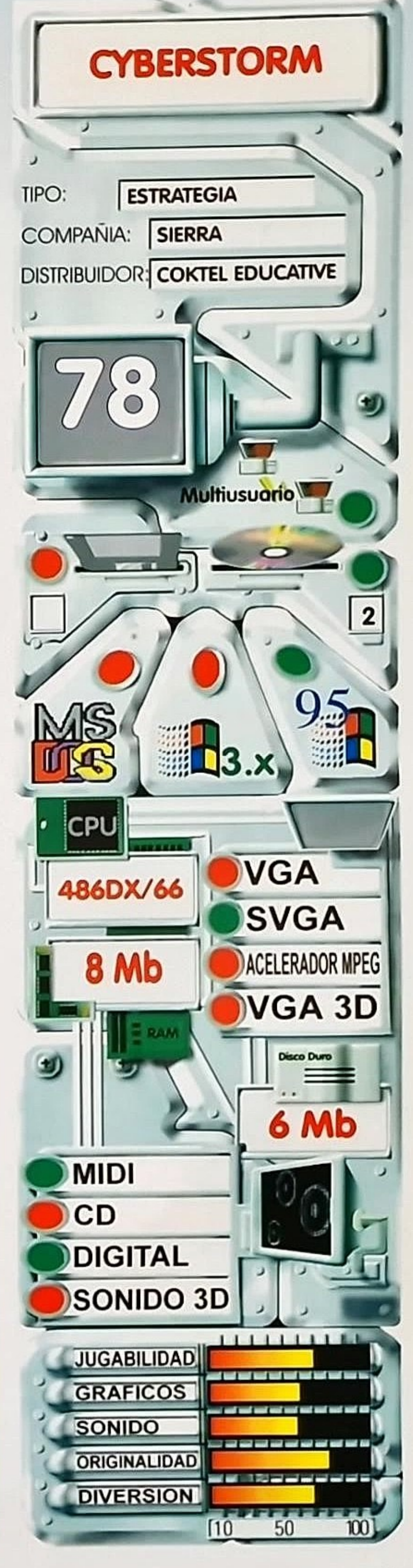
CARLOS F. MATEOS

REPARACION DEL HERC

Después de cada misión, tendremos que ver obligatoriamente el estado de nuestros hercs. Los colores nos indicarán lo estropeada que está esa parte del robot, siendo el rojo el que indica más daño.









The Simpsons Cartoon Studio

En el mercado del software lúdico cada vez proliferan más los títulos que ponen a prueba la creatividad del usuario, ya sea dibujando, coloreando, diseñando o, como en el caso del programa que nos ocupa, creando películas. *The Simpson's Cartoon Studio* es uno de esos que, además, cuenta con el encanto de esa ridícula familia.

¡Silencio!, ¡Cámara!, ¡Acción!

El programa funciona bajo Windows 95, aprovechando todas las características de este sistema operativo. Gracias a *The Simpson's Cartoon Studio* vamos a poder crear nuestros propios capítulos de la serie de dibujos animados que protagoniza esta ridícula familia. La manera de hacerlo es enormemente sencilla y no precisa estudiarse un inmenso manual de instrucciones lleno de cuestiones técnicas que es necesario leer alrededor de doscientas veces para asimilarlas, o haber hecho un curso de imagen y sonido en una prestigiosa academia, sino que, gracias a lo bien que se presentan todas las opciones, con el estilo incomparable de los Simpson, vamos a poder hacer nuestros pinitos desde que lo ejecutamos por primera vez.

EJEMPLOS VALIOSOS

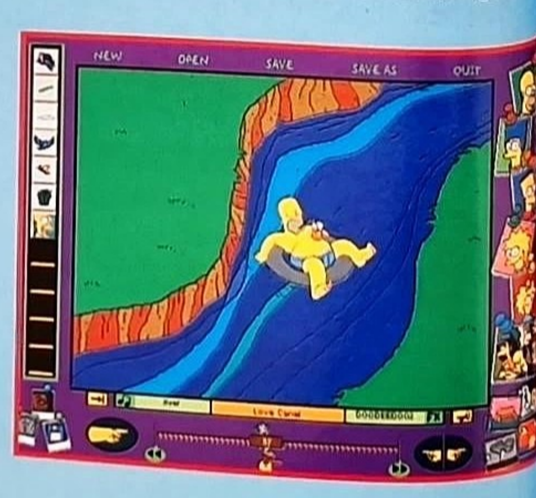
Un consejo muy interesante es que, antes de que os pongáis a tope con el programa, empezando desde cero vuestra creación, aprendamos la mejor manera de hacerlo viendo los ejemplos que trae el título, numerosísimos y muy variados en su contenido.

La primera vez que carguéis una de esas pequeñas historias demostrativas, podréis disfrutar de ella accionando el botón de Play, para, una vez que finalice, estudiarla fotograma a fotograma para descubrir cómo podemos hacer que se mueva por el escenario uno de los personajes y que no se quede estático en el sitio en el que lo hemos colocado desde un principio; cómo añadir efectos especiales (explosiones, humo...) y de qué manera podemos cambiar de escenario o meter las letras de final cuando nuestra historia acabe.

UN ELENCO DE "ACTORES"

Todos los personajes que aparecen en la serie animada van a estar disponibles para añadirlos en nuestro guión, desde el jefe de la fábrica en la que trabaja Hommer, hasta el borracho seboso que





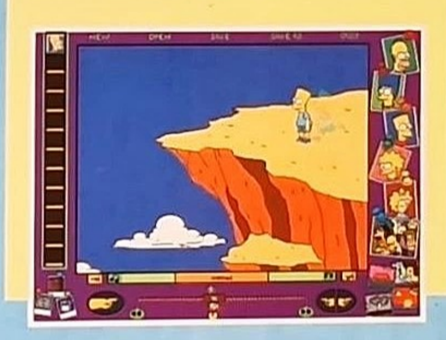






SECUENCIA DE MOVIMIENTO

Para que parezca de verdad que nuestros personajes se mueven por el escenario, el programa se encarga de dejarte impreso en la pantalla el lugar que ocupaba en el fotograma anterior y así adaptarlo perfectamente.



siempre está lanzando eructos y, por supuesto, todos los miembros de la familia Simpson.

The Simpson's Cartoon Studio puede ser un tanto complicado como para considerarlo educativo, de ahí que lo hayamos clasificado de una manera tan original como es la de creativo, por la razón de que cada vez que lo ejecutas apela a tu creatividad e imaginación. Sin embargo, de lo que sí estamos seguros es de que es un buen producto, muy original y divertido, sobre todo para los seguidores acérrimos de la serie que nunca se pierden un solo capítulo.

CARLOS F. MATEOS







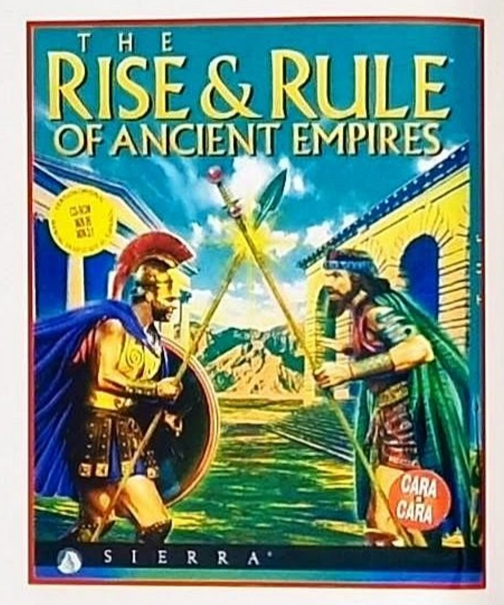




The Rise & Rule of Ancient Empires

Puede que alguna vez te hayas preguntado qué hubiera pasado si los griegos, con su enorme potencial militar y cultural, y los egipcios, con sus monumentales construcciones, hubiesen sido aliados. Esta y muchas más preguntas pueden ser resultas y vividas con *Rise & Rule of Ancient Empires*.

El Imperio en tus manos



El objetivo del juego es dirigir a una de las grandes culturas y civilizaciones de la edad antigua de nuestra Tierra. Los pueblos que puedes elegir son: Grecia, Mesopotamia, China, India, el pueblo celta y Egipto.

Cada pueblo tienes sus características personalizadas. Por ejemplo, los griegos tienen una gran cultura general y buenos ejércitos de infantería; en cambio, los chinos disponen de una estupenda caballería pesada y un gran avance en conocimientos curativos. Para ir creciendo, cada pueblo tiene que ir construyendo ciudades a lo largo del terreno de juego, que puede ser la Tierra o un territorio generado aleatoriamente.

LAS CIUDADES

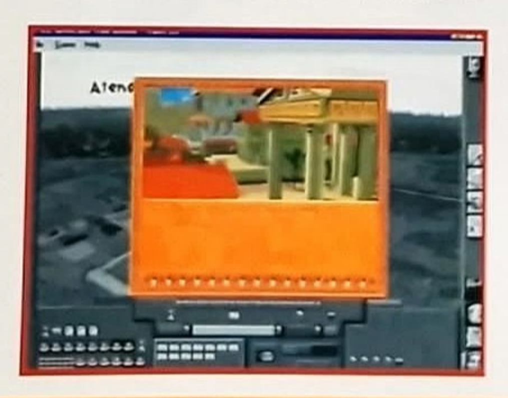
En las ciudades es donde se crean todas las demás unidades y construcciones. Las construcciones sirven para mejorar la cultura, los conocimientos militares y el entrenamiento, para mejorar el comercio, y existe una gran variedad de posibilidades. Por ejemplo, las barracas entrenan a los soldados, los templos mejoran el favor del pueblo hacia su líder y las librerías aumentan la creación de filósofos, que son los encargados de transmitir e intercambiar la cultura con todas las demás ciudades del mapa de juego.

Una característica del juego de suma importancia es la diplomacia. Mantener unas buenas relaciones con tus vecinos puede proporcionar intercambios de conocimientos y alianzas militares contra enemigos comunes, así como una gran fuente de ingresos.

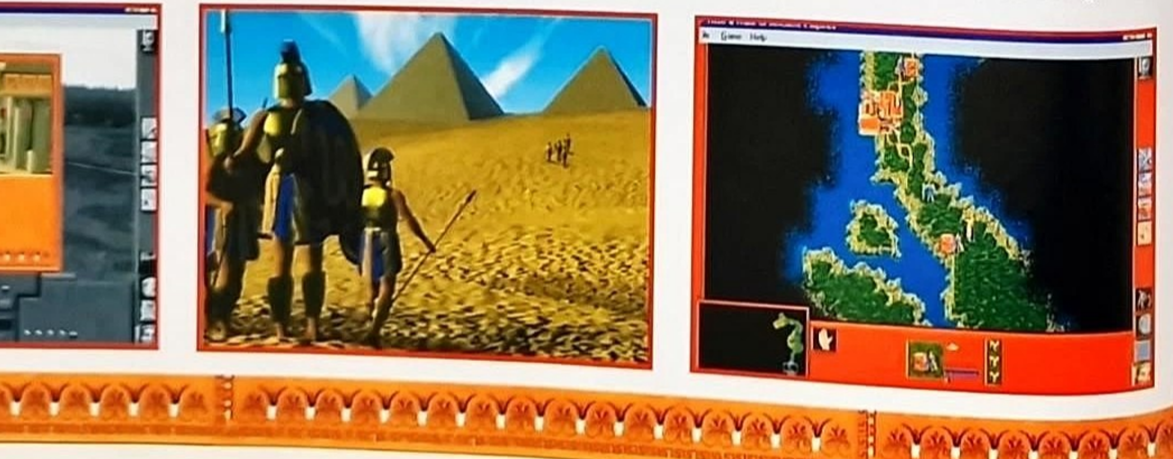
Los recursos que limitan y fomentan el crecimiento de cada civilización son principalmente: la comida, la cultura, la población disponible en cada ciudad y los materiales y recursos que se extraen del terreno en cada una de ellas. Un exceso de comida produce un aumento de población acelerado, una gran población sirve para disponer de una gran cantidad de mano de obra dispuesta a edificar las mejores construcciones disponibles, la cultura da los conocimientos necesarios para construir nuevos edificios y aumentar la calidad de vida y, por último, los recursos son los que limitan el crecimiento de cada construcción.

¿QUE HAY DE NUEVO?

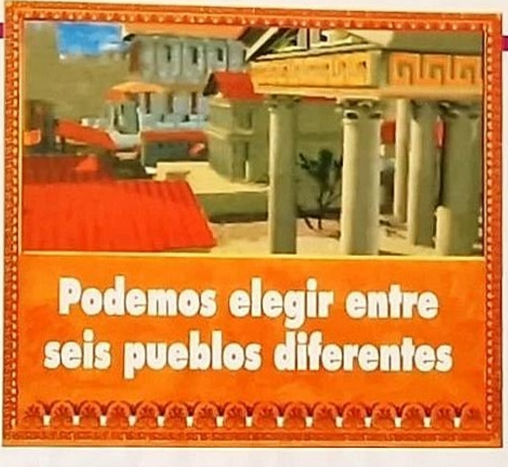
La idea de juego de *Rise & Rule* no es precisamente nueva. Como competen-







cia tiene a los fascinantes *Civilization II*, *Caesar II* y *Conquest of the New World*, que lo superan en notas generales y, en especial, en la velocidad con que se desarrolla cada turno, que es lo que hace a *Rise & Rule* perder la mayor parte de su gran encanto, ya que cuando se llega a turnos avanzados el juegos se ralentiza mucho, al menos en un Pentium 100 Mhz con 16 Mb y Windows 95. Para paliar un poco este problema se ha optado por que, mientras el PC está controlando los oponentes computerizados, el jugador humano puede estar viendo sus ciudades y cambiando la producción y estudios de cada ciudad, una idea que mezcla el tiempo real y la estrategia por turnos, algo realmente original.


Podemos elegir entre seis pueblos diferentes

Por otro lado, *Rise & Rule* también tiene muchas novedades con respecto a sus competidores. Una de las grandes cualidades de *Rise & Rule* es, sin lugar a dudas, su fácil interfaz y su estupendo manual, traducido al castellano. La ayuda está en todo momento disponible y es interactiva: a medida que desplazamos el cursor del ratón por la pantalla, aparecen bocadillos de texto que explican qué es lo que estamos señalando y para qué sirve, por lo que el manejo del juego no requiere más que una ojeada superficial del manual para sacarle el máximo partido. La música es otra de la grandes virtudes del juego, ya que las melodías con formato MIDI se adecúan a la cultura con la que jugamos y la acción del juego. Los efectos sonoros son más limitados, como en todos los juegos de estrategia, pero cumplen perfectamente su cometido.



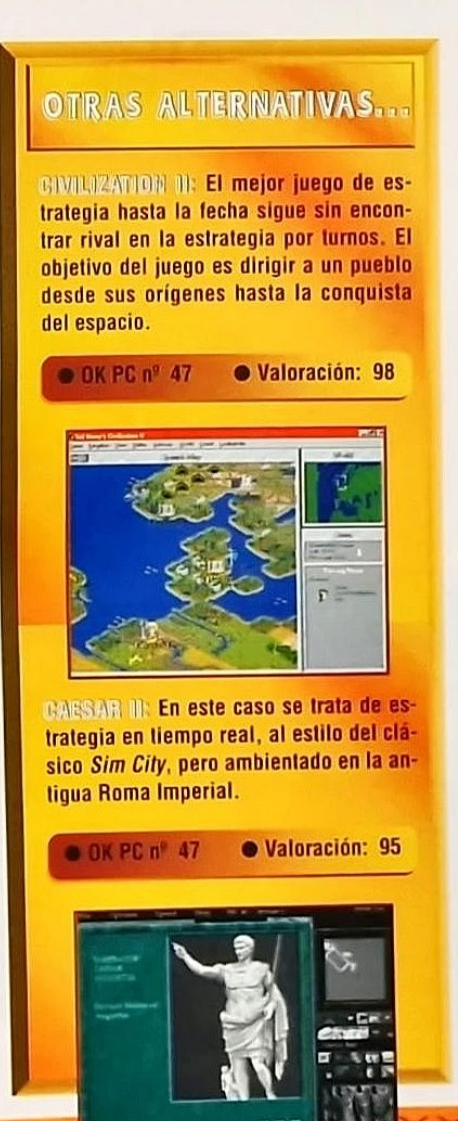
En resumen, *Rise & Rule* es un estupendo juego de estrategia con el que, si disponemos de una potente máquina, obtendremos muchas horas de diversión, ya que el desarrollo de una partida es muy adictivo. Sin embargo, en su línea, *Civilization II* sigue ofreciendo muchas más posibilidades de juego: más unidades diferentes, más tipos de construcciones y más agilidad de juego, aunque *Rise & Rule* es un juego mucho más vistoso para los recientes amantes del género de la estrategia y tiene una mejor presentación.

ENRIQUE MALDONADO

OTRAS ALTERNATIVAS...

CIVILIZATION II: El mejor juego de estrategia hasta la fecha sigue sin encontrar rival en la estrategia por turnos. El objetivo del juego es dirigir a un pueblo desde sus orígenes hasta la conquista del espacio.

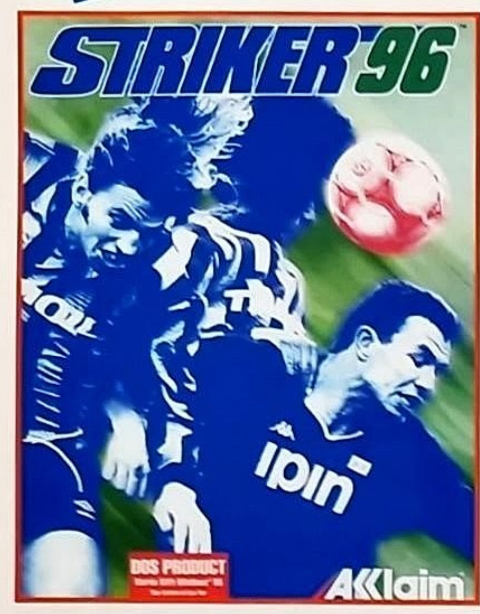
● OK PC nº 47 ● Valoración: 98



CAESAR II: En este caso se trata de estrategia en tiempo real, al estilo del clásico *Sim City*, pero ambientado en la antigua Roma Imperial.

● OK PC nº 47 ● Valoración: 95





Striker 96

La liga ha empezado. De la que dicen es la mejor del mundo goza en España de cada vez más aficionados, lo que se traduce en un incremento cada vez mayor de juegos de fútbol.

Hinchas del fútbol

Y el turno le ha tocado esta vez a Acclaim, que ha aprovechado el éxito que tuvo hace años un título denominado *Striker* para relanzarlo de nuevo con la tecnología de ahora. Pero el resultado no ha quedado muy brillante a la vista de los resultados, estando por debajo de éxitos como *FIFA 96* o *Euro 96* (por lo visto, la denominación "96" se repite siempre).

En primer lugar, hay que criticar el manual del juego, ya que en el suplemento técnico se ha mezclado el castellano con el italiano (tendrían que haber cuidado más la corrección de los textos). El resto del manual está bien escrito, aunque se nos hace demasiado corto. En contrapartida, el juego en sí está bien traducido y nos indica claramente lo que tenemos que hacer en cualquier momento.



UNA DE CAL Y OTRA DE ARENA

Precisamente, el interfaz del juego es lo que más nos ha gustado, tanto como el manejo del mismo, ya que podemos usar el ratón, el teclado y una amplia gama de joysticks o "pads" al estilo de las consolas, entre los que destaca el Gravis, que es el mejor, sin duda, para los juegos de fútbol.

Pero si el manejo es bueno, es la respuesta del juego y los movimientos lo que más te puede llegar a decepcionar. Es bastante difícil hacerse con el control del balón, pues por muy fácil que selecciones el nivel siempre le acabas perdiendo aunque juegues contra el equipo más "malo" del mundo. Cuando juegas en red esto cam-





LA TIERRA BAJO EL FUTBOL

Aunque los nombres de los jugadores sean totalmente ficticios, para evitar pagar derechos de imagen, Striker 96 nos ofrece una completa y variada gama de países a elegir. Luego tendrás que elegir la táctica más adecuada para cada jugador y el resto del equipo.

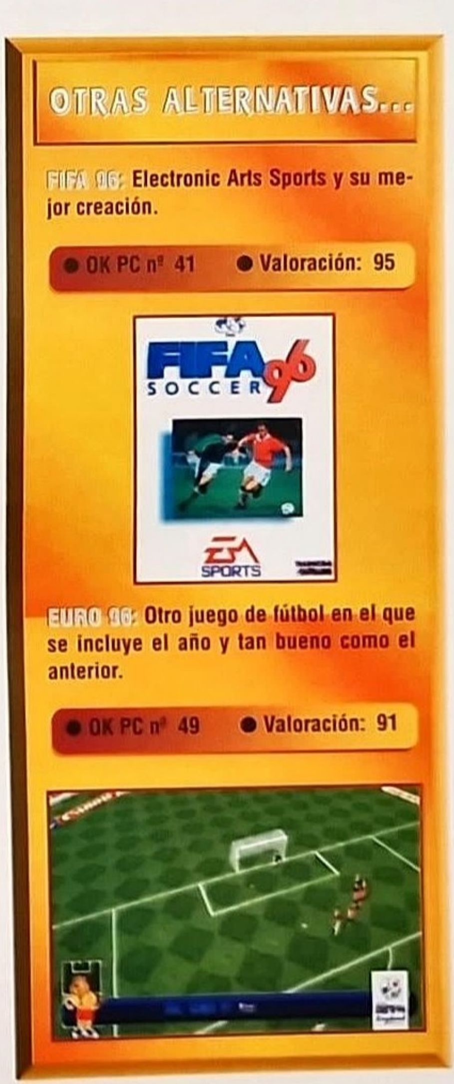


bia bastante, pues ya todo depende de lo hábil que sea tu contricante. Este es otro de los puntos positivos de *Striker 96*: las facilidades que presta para jugar en red y es nuestra recomendación si quieres sacarle el máximo provecho.



Los gráficos son aceptables hasta la medida de lo posible y aunque puedas cambiar la vista de cámara en algunos momentos se confunden dejándote a merced del equipo contrario. Esto y los efectos sonoros son los puntos a mejorar de un juego que es bastante bueno en su configuración, pero al que le falta la jugabilidad necesaria para echar una partida contra el ordenador. En red la situación cambia bastante a favor de *Striker 96*.

ANGEL FCO. JIMENEZ



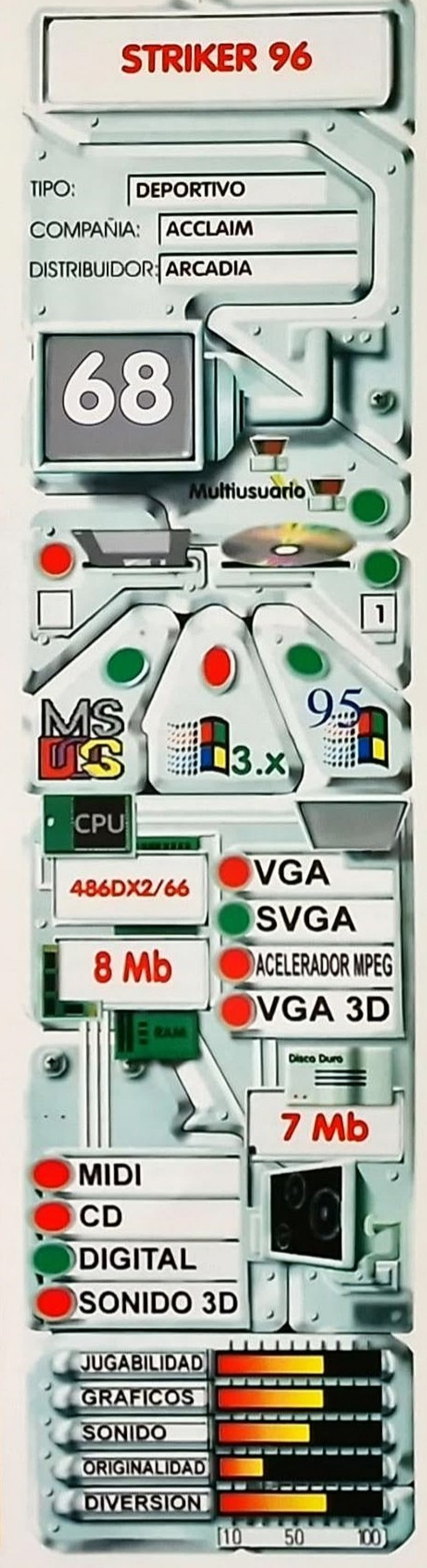
OTRAS ALTERNATIVAS...

FIFA 96: Electronic Arts Sports y su mejor creación.

● OK PC nº 41 ● Valoración: 95

EURO 96: Otro juego de fútbol en el que se incluye el año y tan bueno como el anterior.

● OK PC nº 49 ● Valoración: 91



STRIKER 96

TIPO: DEPORTIVO
COMPAÑIA: ACCLAIM
DISTRIBUIDOR: ARCADIA

Deus Ex Machina

Silmarils presentó su Robinson's Requiem hace dos años. En él se rescataba la vieja novela de Robinson Crusoe para actualizarla en un mundo futuro. Ahora regresa de nuevo con la misma idea.

Náufragos en el infinito



Aunque Silmarils no se prodiga mucho en sus creaciones (de hecho, *Robinson* era lo último que sabíamos de ellos y todavía estamos esperando *Ishar IV*), hay que agradecerles la labor de actualización que han hecho con *Deus*.

La historia o guión del juego no importa mucho, sólo se trata de sobrevivir de nuevo en un planeta contando con pocos recursos. Esto está calcado de Robinson, pero esta vez el mapeado del juego es mucho mayor, contando con escenarios distintos, un mayor número de enemigos y situaciones más complicadas para escapar.

En contrapartida, encontraremos más armas y recursos para sobrevivir, pues el planeta Albiade, donde transcurre la aventura, es rico en civilizaciones que se convertirán en nuestras aliadas o en un peligro constante. Tenemos que avanzar buscando ayuda y destruyendo a los que se oponen a nuestra búsqueda.

Precisamente, la lucha es uno de los factores más mejorados en *Deus*. Tiene una calidad muy parecida a los primeros juegos en 3D, tipo clónicos del *Doom*, aunque sin llegar a la rapidez de éste último. El movimiento es bastante aceptable y el número de armas lo suficientemente grande como para permitirnos el lujo de matar a nuestros enemigos de la forma más variada posible.

CON TODO TIPO DE DETALLES

La instalación de *Deus* es bastante sencilla, pero peca de antigua: el interfaz de la instalación no ha cambiado desde los tiempos del primer *Ishar*. Tras elegir el tipo de instalación, debemos decidir si queremos jugar con VGA o SVGA. Si elegimos la SVGA, necesitaremos un Pentium a 133 Mhz y 16 Mb de RAM para no sufrir un desarrollo demasiado lento que acabe por atacarnos a los nervios.

Deus es muy similar a su antecesor. Pero ha copiado todo lo bueno para mejorarlo y desechado los puntos más flojos de aquel. Lo que más nos gustaba era la interactividad con el entorno. En *Deus* se ha llevado a sus consecuencias máximas, pues debes buscarte la vida en un ambiente totalmente hostil. Tendrás que curar tus heridas con tu botiquín o los remedios que encuentres a lo largo de la aventura y buscarte refugio si el tiempo ame-



Nuestro asistente médico.


El monstruo-robot de la introducción es de lo más bestial.



EL NUEVO ORDENADOR PERSONAL



Si por algo destacaba Robinson's Requiem era por su original ordenador personal que controlaba todas las funciones del organismo del personaje. En Deus nos lo encontramos de nuevo pero totalmente renovado y con nuevas funciones. Será nuestro mejor asistente.

naza lluvia y un resfriado es lo último que debes tener, sobre todo si tienes a un grupo de mercenarios dispuestos a acabar con tu vida.

Un interfaz muy claro y una excelente gestión del inventario de objetos son otras de sus cualidades; en cambio, la música y los efectos sonoros pecan de flojos y poco abundantes. *Deus ex Machina* tiene un nivel muy alto de jugabilidad y adicción, pero es demasiado difícil para los que buscan las aventuras fáciles, constituyendo todo un reto para los amantes del rol duro.

ANGEL FCO. JIMENEZ



UNA ESCENA TERRORIFICA

La secuencia de muerte en el juego es alucinante. Muy original, nos presenta un mundo alternativo donde pasaremos toda la eternidad en una sillón rodeado de otros que intentaron sobrevivir en aquel lejano planeta.







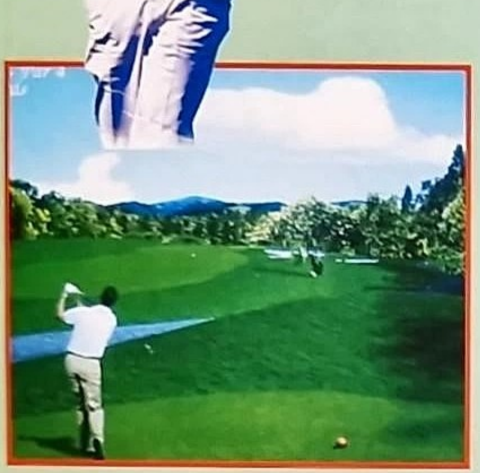
Links LS

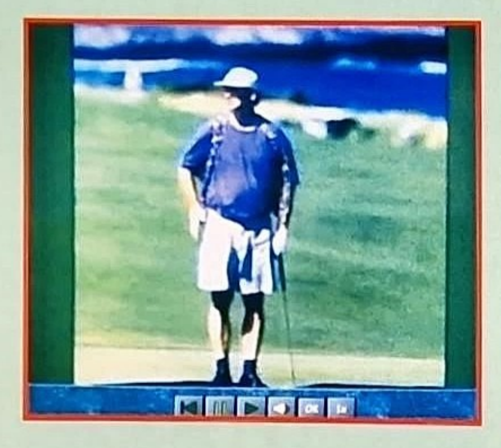
Arnold Palmer es una vieja gloria del golf que presta su nombre a la última entrega de *Links*, otra vieja gloria de la programación, con multitud de adictos.





La élite del Golf







De *Links* se puede decir que fue el primer juego de golf que causó sensación en el mundo del PC. A partir de la versión en exclusiva para el procesador 386 y superiores los gráficos del juego aumentaron espectacularmente de calidad para presentarnos las mejores pantallas vistas hasta el momento. Por aquel entonces los requerimientos eran exagerados para el parque medio de ordenadores que existía en España. Ahora, con *Links Ls*, se sigue esa particular tradición porque exige como mínimo 12 Mb para funcionar, pero lo auténticamente recomendable son 32 Mb de RAM y un Pentium a 166 Mhz.

El motivo de estos requerimientos es la elevada calidad gráfica que acompaña a cada pantalla, además de unos movimientos de película, en el sentido más literal de la palabra, pues todos los jugadores que aparecen están digitalizados, como viene siendo ya norma habitual en este tipo de juegos. En *Links Ls* se ha elegido un escenario tan fascinante como puede ser Kapalua. Incluso *Links Ls* contiene unos vídeos presentando los hoteles y las atracciones turísticas de Kapalua y sus alrededores. Nos imaginamos que, de esta forma, se consigue publicidad subliminal y financiar el coste de un juego, que, en este caso, es bastante alto.

VALORACION TECNICA

Links Ls es, junto con su rival por antonomasia, *PGA Tout Golf*, los dos juegos de golf con mejores gráficos, si bien el título de Electronic Arts Sports ofrece una mayor espectacularidad, *Links Ls* se nos antoja más completo y cercano a la realidad, sobre todo por el enorme control que tenemos sobre la simulación de golf, ya que es posible delimitar el campeonato a nuestra medida. El manual nos explica claramente cómo podemos manipular cada una de estas variables según nuestra pericia en el mundo del golf.

Los vídeos nos muestran el paisaje real de Kapalua

Otra característica a tener en cuenta es el modo multijugador. Válido tanto vía módem como en red (en esta última se puede jugar hasta ocho personas), es una de las opciones más divertidas y por fin se ha hecho de forma correcta para un juego de golf sin grandes esperas y con un acercamiento a la realidad verdaderamente asombroso.

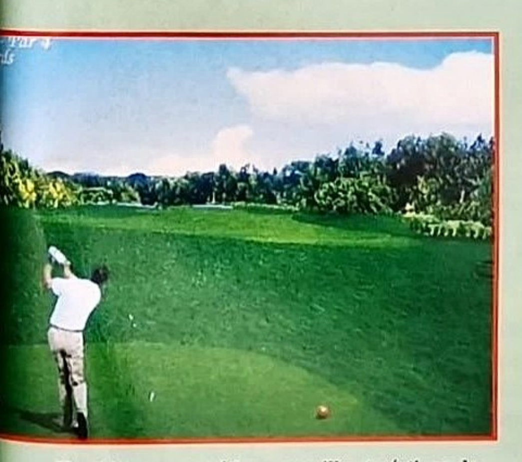
Puntos negativos prácticamente no existen. Los efectos sonoros son muy buenos pero escasos, ya que se limitan al canto de los pájaros o el vuelo de algún avión en la lejanía, al igual que la


El mapa nos indica la posición de los hoyos.

música que también se caracteriza por su ausencia.

Links Ls pese a su aparente complejidad (son tres CD repletos de información e imágenes), es muy sencillo de manejar, aunque será necesario que comencemos por la opción de práctica, si no queremos desmoralizarnos ante el enorme nivel de los jugadores controlados por el ordenador. De todas formas, siempre puedes hacer trampas desde el menú de opciones.

ANGEL FCO. JIMENEZ


Un vídeo mostrará las maravillas turísticas de Kapalua.


Un golpe espléndido.

AYUDA INMEDIATA

La barra de opciones se muestra automáticamente cada vez que situemos el cursor del ratón en la parte inferior de la pantalla. Aquí se muestran todas las ayudas y las distintas formas de visualización de la pantalla, cambio de palos y un sinfín más de posibilidades.







NUKE IT

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
AMPLIACION DUKE NUKEM 3D	MICRO STAR	ARCADIA	75

La tan esperada ampliación de niveles para los poseedores de la versión registrada final de *Duke Nukem 3D* ya ha llegado. Más de 300 nuevos niveles se ponen a tu alcance con este CD-ROM. El método para incluir estos nuevos niveles es tal vez un poco lioso y se echa de menos la posibilidad de jugar directamente desde el CD-ROM sin necesidad de copiarlos al disco duro, así como un sistema de fácil selección con el que podamos ver antes de copiar qué tipo de escenario vamos a cargar, algo de lo que adolecen todas las ampliaciones vistas hasta la fecha para otros clásicos como *Doom*, *Doom 2*, *Heretic* y *Hexen*.

Por otro lado, es de agradecer la separación entre trucos, pistas, ficheros extra y los niveles, que están clasificados alfabéticamente. También se incluye un directorio con escenarios especiales para *Deathmach*, por si quieres dejar de tener amigos. Entre los extras están tapices para Windows que sirven para personalizar el entorno al más puro estilo *Duke Nukem 3D*.

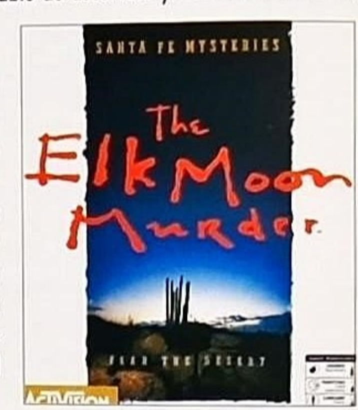
THE ELK MOON MURDER

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
AVENTURA GRAFICA	ACTIVISION	PROEIN, S.A.	69



Un nuevo juego de investigación de crímenes al más puro estilo de *In the First Degree* llega a nuestro país de la mano de Proein, S.A. De nuevo, el vídeo tiene una importancia capital, estando la aventura completamente realizada así.

Un brutal crimen se ha cometido en Santa Fe. Tu misión como detective al que le ha sido asignado este caso va a ser descubrir a los sospechosos, los móviles del homicidio y las pruebas que declaren a alguno de los implicados culpable de asesinato y den con sus huesos en la cárcel.



El juego en sí ha sido realizado con un gusto y una calidad sobresalientes; sin embargo, tiene el hándicap de que no va a ser traducido ni a nivel de textos ni a nivel de voces, lo que lo limita el uso del título a la gente que domina el idioma ingles. Una lástima si consideramos lo bueno que es el producto.

STRIFE

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
ARCADE	ROGUE	NEW SOFTWARE CENTER	84



Strife nos propone una mezcla explosiva de pura acción 3D al estilo de *Doom* junto con todo lo bueno que nos ofrecen los juegos de rol. El resultado es una prueba aceptable de lo que se puede hacer al intentar mezclar estilos tan variopintos como los clónicos del *Doom* y el rol.

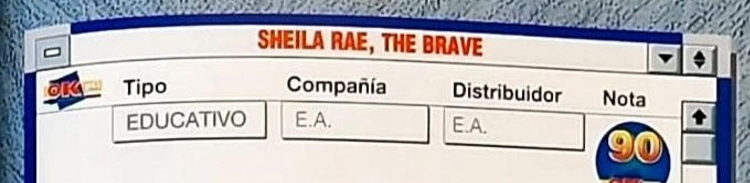
Precisamente, *Strife* utiliza el motor del *Doom* para la creación de los escenarios y el movimiento de los personajes. Pero por todo lo demás, goza de una tecnología totalmente independiente. Cuando hablamos con los personajes del juego, el modo de hacerlo es al estilo del rol, a base de elegir frases. Otra característica que acentúa la parte de rol de *Strife* es la posibilidad de pedir misiones o trabajo a distintos ciudadanos del reino donde nos encontramos.

El ambiente de *Strife* es bastante curioso. Introduce elementos típicamente medievales en una época muy futurista, sobre todo por el amplio arsenal que tenemos a nuestro alcance, que va desde una modesta pero mortífera ballesta hasta lo mejor en armas de munición ligera y pesada: ametralladoras, lanzallamas, portamisiles automáticos, etc.

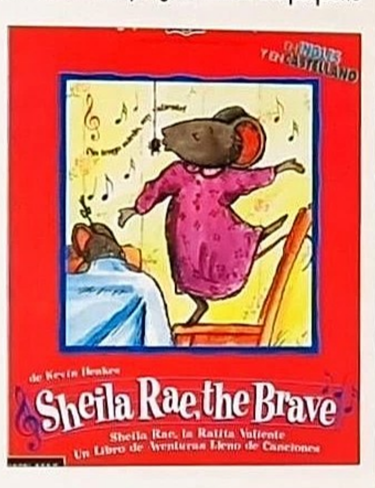
Pero incluso este juego tan "rolero" no ha podido escapar a los encantos de la red, estando preparado hasta para un total de ocho personas mediante soporte de módem o conexión serie. Sus programadores han prometido que en próximas versiones se hará especial hincapié en poder jugar mediante Internet. Una constante en los juegos actuales.

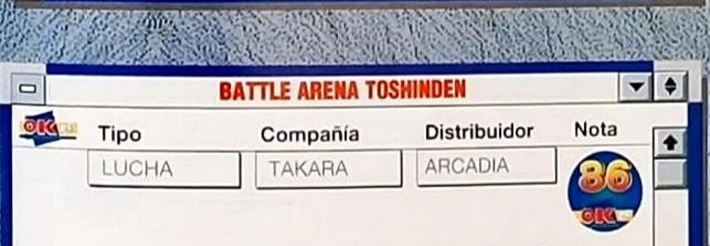


Treinta niveles repletos de muerte y aventura te esperan en *Strife*. Un juego poco original, pero muy bueno técnicamente.



Lo mejor de los educativos lo podemos encontrar en *Living Books*, una serie de juegos de este tipo que tienen la virtud de contentar tanto a los más grandes como a los más pequeños del hogar.
Diseñados especialmente para incentivar la lectura a los niños, los personajes de *Sheila Rae* son muy simpáticos y diseñados con gráficos muy atractivos. De hecho, cada programa trae un pequeño cuento que resume la historia que se presenta en el CD-ROM. Pero en este último formato, además de leer, se puede interactuar con los personajes, objetos y cualquier elemento que aparece con divertidas animaciones.
En resumen, un título muy indicado para una buena educación infantil.



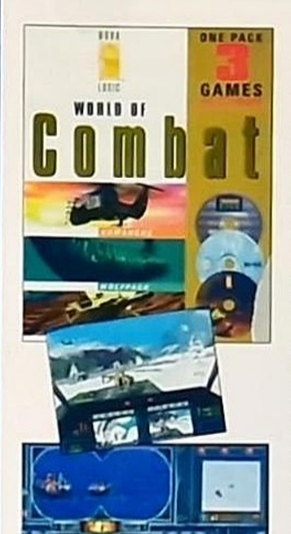


¿Quieres más juegos de lucha? No sabes lo que te pierdes si no te gustan. Llenos de acción y diversión por todos los lados, el que hoy presentamos, *Toshinden*, es la adaptación de un juego que ha sido número uno en el mundo de las consolas.
Con unos gráficos lisa y llanamente espectaculares, *Toshinden* tiene a ocho enemigos de los más peligrosos que se pueden encontrar en el mundo del "anime". La gran novedad consiste en el sistema de rotación con 360° de pura libertad que nos convierten en un espectador inesperado asistiendo a la lucha de dos titanes. La variedad de golpes también es enorme y *Toshiden* también cuenta con los clásicos guerreros y trucos ocultos que son otro aliciente más para los fanáticos de los juegos de lucha.





Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
RECOPILACION	NOVALOGIC	ELECTRONIC ARTS	90



Las recopilaciones son una buena oportunidad para rescatar del olvido a viejos amigos que nos han hecho pasar muy buenos ratos. *World of Combat* es una de ellas y pertenece a la élite de las mejores que se hayan hecho sobre simuladores militares. Sus tres títulos, todos pertenecientes a la compañía Novalogic se distinguen sobre todo por su realización, hecha con la mejor tecnología que se podía encontrar en la época.
En el paquete se incluyen los manuales completos de cada juego y las referencias técnicas de los mismos por si tienes algún problema en su instalación.

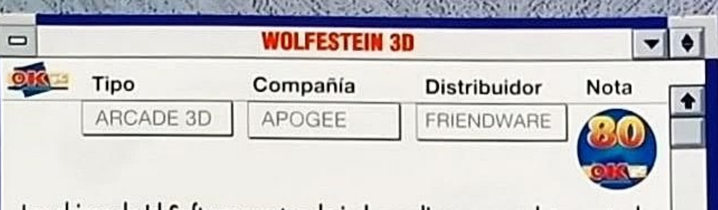
Aquí los tienes:

COMANCHE
De él se dice que fue el primer juego que requería 4 Mb de memoria pero aun así consiguió un enorme número de ventas. Básicamente se trata de pilotar un helicóptero y derribar el mayor número de enemigos, tanto terrestres como aéreos.
Los fondos del juego están renderizados y mediante un complejo sistema de creación de gráficos se obtiene una sensación de realidad que asombró a todo el mundo. En la versión del CD se incluye un mayor número de misiones que en la original, además de unas mejoras en el entorno en general.

ARMORED FIST
Los tanques son los protagonistas de este fascinante juego que durante mucho tiempo lideró la categoria de este tipo de simulaciones. Cuenta con un buen número de escenas cinemáticas que le aportan una belleza sin igual.
El manejo de nuestro vehículo es bastante sencillo si contamos con un potente joystick capaz de aguantar lo que le echen. Con el teclado es más difícil escapar de los disparos enemigos y terminar las numerosas misiones del modo campaña.
Pero si aún no tenemos suficiente, *Armored Fist* cuenta con un poderoso editor de escenarios para poder plasmar en ellos nuestras ideas de general.

WOLF PACK
Con 36 misiones y un buen número de barcos por hundir, *Wolf Pack* es un buen simulador de submarinos, pero con el hándicap de un manejo muy complicado que puede exasperar al novato.
Es el título más flojo de la recopilación a nivel técnico, pero sus misiones necesitan de un buen uso de la estrategia y su interfaz es bastante cómodo de manejar, permitiendo asimismo editar la dificultad de algunas misiones o de los distintos elementos (aliados, submarinos) que conforman la misión.

WOLFESTEIN 3D

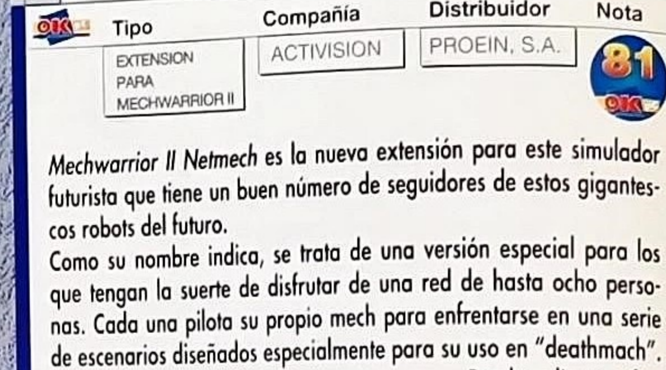


Los chicos de Id Software antes de independizarse completamente de Apogee se inventaron hace tiempo una idea que revolucionó los juegos. Se trata del arcade en 3D teniendo como máximo exponente a *Doom*, el más jugado de todos en el entorno PC.

Ahora se ha reeditado la versión completa de *Wolfestein*. En total son seis episodios completos, donde la máxima aspiración que podemos tener es disparar a todo aquel nazi que se mueva. Decimos nazis, porque nos encontramos en una oscura prisión alemana y con una sentencia de muerte bajo nuestra cabeza. Así que antes de irnos al infierno, llevaremos a un buen número con nosotros. El juego te promete acción y un poco de nostalgia que siempre es buena.

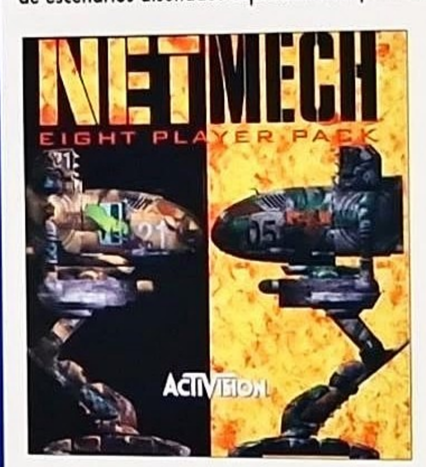


NETMECH



Mechwarrior II Netmech es la nueva extensión para este simulador futurista que tiene un buen número de seguidores de estos gigantescos robots del futuro.

Como su nombre indica, se trata de una versión especial para los que tengan la suerte de disfrutar de una red de hasta ocho personas. Cada una pilota su propio mech para enfrentarse en una serie de escenarios diseñados especialmente para su uso en "deathmach". Puedes aliarte y formar dos ejércitos distintos. De esta forma, la diversión se multiplica por cien al tener que ayudar a tus amigos o que ellos te ayuden para protegerte del maldito fuego enemigo.



SENSIBLE WORLD OF SOCCER

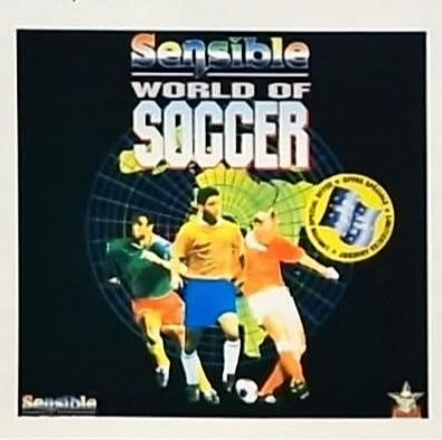


Tipo: DEPORTIVO | Compañía: SENSIBLE SOFTWARE | Distribuidor: NEW SOFTWARE CENTER | Nota:



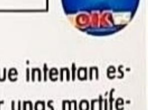
Los juegos de fútbol son constantes a lo largo del año. Aparecen como setas, algunos con más fortuna que otros, pero todos con avanzadas opciones de edición de equipos y de tácticas.

En el caso que nos ocupa, debemos decir que tiene de todo, a excepción de buenos gráficos y un movimiento adecuado. *World of Soccer* se ocupa mucho de la estrategia, pero deja muy atrás la jugabilidad del mismo, ya que es bastante complicado manejar al equipo y gráficamente resulta poco atractivo.



CRUSADER NO REGRET

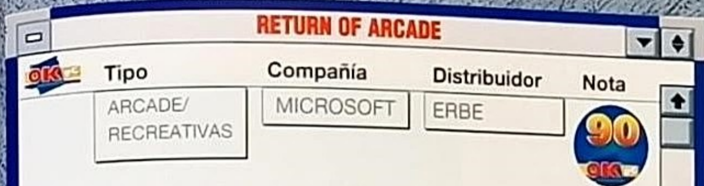
Tipo: ARCADE | Compañía: ORIGIN | Distribuidor: ELECTRONIC ARTS | Nota:



En un mundo futuro no nos libraremos de malvados que intentan esclavizar la sociedad. Pero esta vez están apoyados por unas mortíferas máquinas que no dejan rebelde vivo en varios kilómetros a la redonda de una sola pasada.

Tendrás que unirte a la resistencia de nuevo; no obstante, *Crusader no Regret* es la segunda parte de un conocido arcade que bajo una perspectiva isométrica goza de buenos gráficos y tiene toneladas de adicción. Poca originalidad, pero tan adictivo como sólo Origin sabe hacer.





No podía ser de otra forma, cuando jugamos una partida con esta fantástica recopilación, a nuestra mente acuden imágenes de cuando teníamos seis o siete años y veíamos, sobre todo en los bares, antes de que se pusieran de moda los salones de juegos, las máquinas recreativas en cuyas placas madre se alojaban maravillas como *Pac-Man, Galaxian, Pole Position* o *Dig-Dug*.

Los juegos mencionados son los que conforman esta fantástica recopilación. Exceptuando *Dig-Dug*, que tuvo menos repercusión, los demás son de sobra conocidos por todos. Qué decir de *Pac Man*, que ha sido el símbolo de los videojuegos durante los ochenta, al igual que *Galaxian*, ambos ansiosos devoradores de monedas de cinco duros.



Los programadores de Microsoft han conseguido conversiones "exactas" a los originales. Jugar con ellos supone viajar a una época ya pasada y como todas las pasadas no tenía que ser mejor que ésta, y más hablando de videojuegos, aunque los de *Return of Arcade* hayan sido los precursores de todo lo conocido.



Gracias a la acertada política de Erbe y otras compañías de traernos sus clásicos a bajo precio, podemos gozar de títulos tan buenos como *Heart of China*. El guión del juego está inspirada en la película protagonizada por Tom Selleck *La Gran Ruta hacia China*.

En la aventura encarnarás el papel de Jake Masters, un intrépido aviador que, con la ayuda de Zhao Chi y una belleza llamada Kate, viajará a lo largo de China para derrotar al malo de turno y ayudar al oprimido.



Para la realización de *Heart of China* se utilizó unos actores que sirvieron como modelos para la realización de los personajes. Sin el uso del video, *Heart of China* es una aventura gráfica totalmente cinematográfica y tan romántica como las películas de los 50.

INDIANA JONES Y SUS AVENTURAS DE DESPACHO

Tipo	Compañía	Distribuidor	Nota
VIDEO AVENTURA	LUCAS ARTS	ERBE	86



Indiana Jones ha protagonizado grandes películas y tal vez la mejor trilogía de aventuras gráficas. Ahora vuelve en un juego más modesto, pero con la sana intención de quedarse para siempre en el escritorio de Windows 95, haciéndonos una agradable compañía.

No, no se trata de un salvapantallas cualquiera, sino de un pequeño y a la vez divertidísimo juego que recuerda mucho a las clásicas videoaventuras que se realizaron para el mítico Spectrum. Tenemos una buena variedad de misiones que cumplir con Indy de todo tipo, mientras descubrimos tesoros, hablamos con todo tipo de personajes y encontramos valiosos tesoros para nuestra colección.

Hablar con los personajes y combatir a los enemigos será una tarea constante en todas las aventuras. Estas pueden ser totalmente definidas por el usuario con unas variables como la dificultad en el combate o el tamaño del territorio. Cuanto más grande sea éste, mayor será el número de objetos que tengamos que recuperar para finalizar.

Con unos gráficos sencillos, pero muy detallados, y, sobre todo, con un uso extraordinario del color, *Indy y sus aventuras de despacho* es muy adictivo. Para facilitarnos las cosas, Erbe ha traducido el juego al castellano y seguro que supone toda una ayuda y un descanso agradable en nuestro quehacer diario.



DOOM 2 (NIVEL 11)

El nombre de este nivel es 'O' of Destruction! Con este nombre os podéis figurar lo que os vais a encontrar:

N
O E
S

ARMAS

E: ESCOPETA
M: METRALLETA
LC: LANZACOHETES
BFG-BFG 9000

OBJETOS

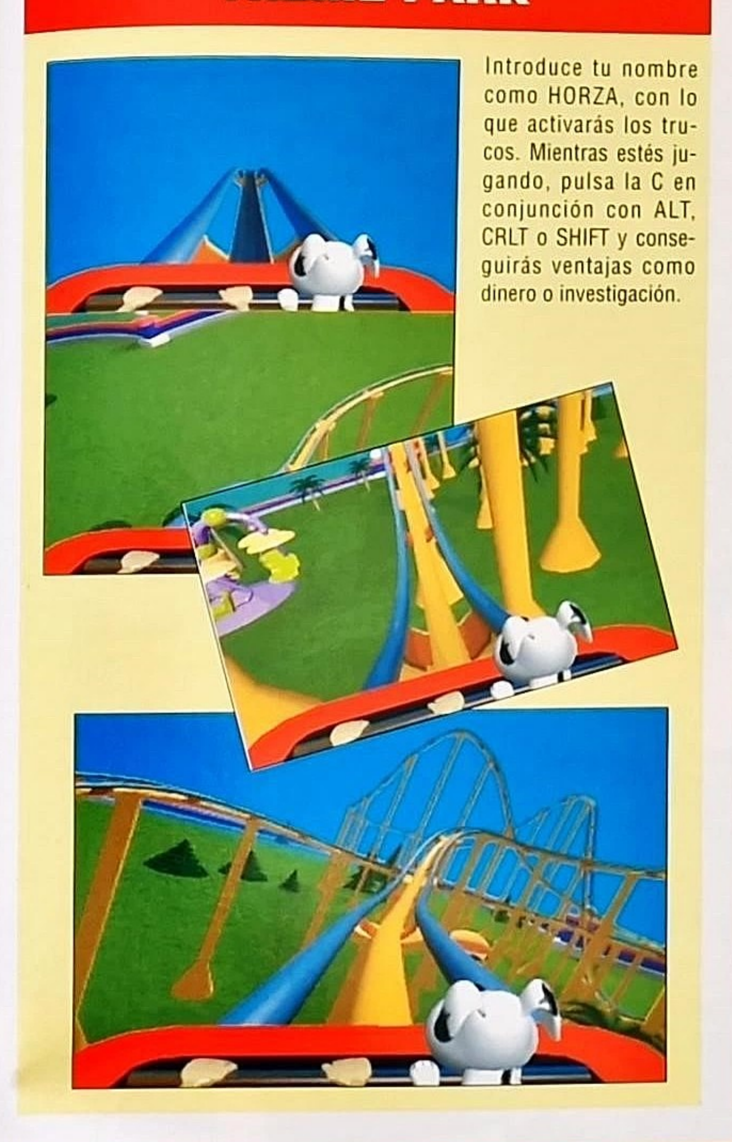
S: COMIENZO
C: CARTUCHOS
I: INTERRUPTOR
BG: BOTIQUIN GRANDE
BATP: BATERIA PEQUEÑA
CC: CAJA DE CARTUCHOS
AA: ARMADURA AZUL
IN: ESFERA DE INVISIBILIDAD
BP: BOTIQUIN PEQUEÑO
CA: CASCO
AV: ARMADURA VERDE
CB: CAJA DE BALAS
LA: LLAVE AZUL
CCOH: CAJA DE COHETES
T: TELETRANSPORTADOR
LR: LLAVE ROJA
MO: MOCHILA

FATAL RACING

Introduce estos códigos en vez de tu nombre y conseguirás las siguientes ventajas:

SUICYCO	Coche trucado.
MAYTE	Coche trucado.
2X4B523P	Coche trucado.
TINKLE	Coche trucado.
LOVEBUN	Coche trucado.
DR DEATH	Modo de superdestrucción.
SUPERMAN	Coches indestructibles.
REMOVE	Desactivar todos los trucos.
TOPTUNES	Efectos de sonido alternativos.
GOLDCUP	Acceder a la Premier Cup.
CUP WON	Ver la secuencia final del campeonato.
I WON	Ver la secuencia final de la carrera.
CINEMA	Modo de visión ancho.
ROLL EM	Ver los créditos.
FORMULA 1	Acceder a un segundo set de coches.
MREPRISE	Acceder a la Bonus Cup.

THEME PARK



Introduce tu nombre como HORZA, con lo que activarás los trucos. Mientras estés jugando, pulsa la C en conjunción con ALT, CRLT o SHIFT y conseguirás ventajas como dinero o investigación.

A-TRAIN

Mientras estés jugando presiona las teclas Ctrl y Shift a la vez y teclea: cheater-cheaterwimp. Gracias a esto, conseguirás la nada despreciable suma de un millón de dólares, lo que te permitirá comprar cualquier multinacional de transporte.

STRIFE

Estos son los códigos que debes introducir para conseguir una amplia serie de ayudas:



OMNIPOTENT: Invencibilidad.
JIMMY: Todas las llaves.
PUMUP: Todos los objetos.
DONNYTRUMP: Dinero al máximo.
BOOMSTIX: Todas las armas.
RIFTXX: Donde la XX es el nivel al que quieres ir.
TOPO: Usarlo mientras ves el mapa para tenerlo entero.
STONECOLD: Acabar con todos tus adversarios.

COMMAND & CONQUER: COVERT OPERATIONS

¿Te atreves a enfrentar a tus tropas contra los dinosaurios de la película *Parque Jurásico*? Entonces únicamente tienes que ejecutar el juego poniendo C&C FUNPARK. Una vez dentro del juego descubrirás que todo ha cambiado. Los vídeos son distintos y las misiones también; y no sólo eso, sino que el logo que antes era del GDI o del NOD, ahora lo ocupa una cabeza de dinosaurio.





Shivers

Una apuesta nos lleva a pasar la noche en el Museo de lo Extraordinario del profesor Windlenot, en construcción desde 1970. Estamos en 1995 y desde 1980 nada se sabe del profesor. Ese mismo año desaparecieron dos chicos del tranquilo pueblo americano de Mt. Pleasant.

SHIVERS

TIPO:	AVENTURA GRAFICA
COMPAÑIA:	SIERRA
DISTRIBUIDOR:	COKTEL

Las ánforas de Pandora



Junto a la verja hay un buzón en forma de gárgola. Al tirar de la cadena su boca se abre y asoma una carta. La leemos. Cae el sobre y vemos el número 29 en la boca de la gárgola.

Intentamos entrar al museo. La puerta, al final de la escalera, está cerrada. Al tocar el timbre, una grabación insiste en una "próxima apertura". Nada más se puede hacer, salvo observar dos curiosos símbolos (uno junto a un jarrón del rellano y otro sobre la puerta), así que regresamos al jardín.

LA ENTRADA OCULTA

El sendero pasa junto a un obelisco, un arco, una glorieta y desemboca en una laguna. Al parecer no se puede continuar, pero del otro lado se ve una réplica del monumento de Stonehenge y, bajo las aguas, se vislumbran unas piedras. Quizá existan otras posibilidades.

En la glorieta hay una caja. Su tapa parece abrirse con una combinación. Probamos el número del buzón (029), pulsamos el botón y la caja se abre. El interior tiene tres ruedas blancas, tres negras y dos posiciones libres. El dibujo de la tapa sugiere colocar las ruedas blancas encima. Realizamos los movimientos, le damos a la manivela y algo emerge de las aguas. El camino de piedras ha aparecido. Lo atravesamos y llegamos a Stonehenge.

En el interior del círculo vemos un hexágono. Sus sectores giran y muestran figuras. Se trata de combinar figuras y colores, y ya hemos visto diseños como ésos. Buscamos y los encontramos en el jarrón de la escalera, la puerta del museo, tras el obelisco, sobre una pirámide del sendero, en un banco y en la pared que se ve desde Stonehenge. Ya sabemos qué color asignar a cada figura. Hacemos girar los sectores y se abre una compuerta, mostrando una escalera.



Descendemos y hallamos una puerta. Todo está muy oscuro. Por suerte, a la izquierda hay un interruptor. Una segunda puerta se abre a un lago, en el que aguarda una barca. A la izquierda, un cadáver sostiene un libro. El atuendo sugiere que se trata del desaparecido profesor Windlenot. El libro muestra la traducción de algunos jeroglíficos egipcios. Le falta parte de la página 17.

UN VIAJE EN BARCA

Abordamos la barca, hacemos girar la manivela y no avanza. Sus controles quedaron posicionados para el último viaje que realizó, hacia la orilla en que estamos. Movemos las palancas situadas bajo las manivelas para ir en dirección opuesta.

Atravesamos el lago. Un ente sale de las aguas y nos lleva algo de vida. Del otro lado, una especie de ánfora atrae nuestra atención. La abrimos y aparece el fantasma de Windlenot. "Hay peligro", advierte. "Los ixupis están libres y hay que encerrarlos en sus ánforas. Pero la mía ya no sirve." ¿Los ixupis?

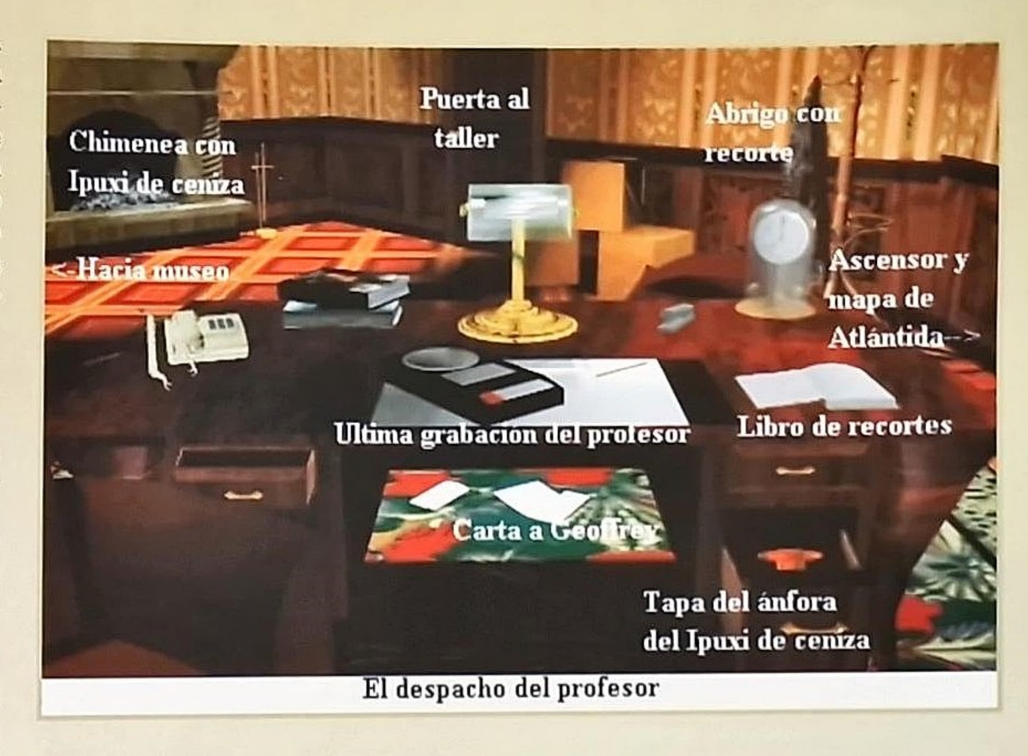


Los controles de la barca

Recorremos un nuevo corredor y nos detiene una puerta cerrada. A su lado hay una caja de control. Se trata de la puerta de un ascensor (luego habrá otros). Todas se abren con un mecanismo matricial. Hay que colocar unas figuras en la diagonal que va de la esquina superior derecha a la inferior izquierda. Algunas flechas provocan un avance de un paso, otras de 2 y otras de 3. Habrá matrices de 4 x 4, 5 x 5 y 6 x 6.

EL DESPACHO DEL PROFESOR

El ascensor nos conduce a la oficina del profesor. Un mapa atrae nuestra atención. Windlenot creía haber descubierto la Atlántida en el triángulo de las Bermudas. Según el mapa, las coordenadas serían 75 oeste, 20 norte.



El despacho del profesor

Sobre la mesa vemos un libro de recortes. Hojeándolo nos enteramos de que el profesor vino a América decepcionado por la burla de sus colegas y en 1961 comenzó a construir su museo. En 1970 no se había abierto aún y pocos creían en él. Los años pasaron y en 1977 el profesor compró unas ánforas en Sudamérica. Se decía que estaban malditas.

Vemos también una grabadora en la que el profesor dejó sus últimas palabras. Al regresar de un viaje a Africa, descubrió que alguien había entrado en el museo y abierto las ánforas. Uno de los espíritus lo atacó.

Al abrir un cajón hallamos un objeto en forma de cabeza de toro. ¡Una pieza de ánfora! (es uno de los pocos casos en que siempre se trata de la misma: la tapa del ánfora de ceniza). Cogemos el talismán.

De un bolsillo del abrigo del profesor asoma un periódico, comprado al regresar de Africa, el último que adquirió en vida. En él se habla de la desaparición de dos jóvenes, Merrick y Beth. Y en el suelo ha quedado la última carta del profesor a su hijo Geoffrey.

Una puerta conduce a un taller y en él hay un armario con 12 cajones. Sobre la mesa hay un diagrama con números (65b, 109, 147, 241, 342a y 490) que coinciden con los de algunos cajones. Probamos a dejarlos cerrados y abrir los otros y, al girar la llave, aparece un compartimiento con una nueva pieza de ánfora. La examinamos y, como ya tenemos una, la devolvemos a su sitio tras anotar su forma y ubicación. Ya llegará el momento de volver a ella.

EL ASCENSOR OCULTO

El tapiz del estudio es curioso. Lo movemos y descubrimos que oculta otro ascensor. Tras colocar en la diagonal las consabidas figuras, lo abordamos. Su destino es la habitación del profesor. En él, la foto de su hijo y un diario, escrito en forma de cartas a Geoffrey. Nos enteramos de la odisea para completar el museo y cómo esperaba lograrlo tras el viaje a Africa. Poco antes de la partida notó que un chico y una chica lo seguían. ¿Beth y Merrick? Y cuando regresó... ¿Fueron los chavales los que abrieron las ánforas? De ser



así, deben haber corrido el mismo destino del profesor.

Sobre la mesa de noche hay un reloj. El diario mencionaba que el de la torre era su despertador, fijada su alarma a las 5:30. Éste parece ser un adorno. Le damos cuerda y manecillas y figuras giran a gran velocidad. Sí, no es más que un juguete.

EN LA ANTESALA

Regresamos al despacho y atravesamos la puerta aún no inspeccionada. Hemos llegado a la antesala del museo. Cerca de unas escaleras está la puerta principal, cerrada. En el cajón de una mesa hallamos un prospecto. Menciona seis lugares de interés.

Hay también una fuente... seca. Una piedra de la base parece floja. La movemos y descubrimos una espita. La fuente se llena, pero escuchamos el mismo tintineo que precedió al ataque del espíritu de las aguas, así que nos alejamos.

Cinco cabezas de animales... Dentro de una de ellas (la central) una calavera se abre y, dentro de ella, otra pieza de ánfora (la tercera).

LA HISTORIA DE LAS ANFORAS

Hay varias puertas. ¿Cuál probar? Junto a la fuente hallamos la de la biblioteca. El único estante con libros interesantes está situado a la derecha del candelabro: uno inclinado, uno naranja, uno blanco y uno púrpura del estante inferior.

El libro inclinado tiene carátula negra y su historia es reveladora. Cuenta la aparición de los ixupis, hijos del dios serpiente, cómo la diosa luna creó ánforas para aprisionarlos y cómo adquirieron la propiedad de tomar forma de elementos. Cada uno debe ser encerrado en el ánfora precisa. Los ixupis han escapado y las partes de las ánforas están dispersas por el museo (ya hemos visto tres y tenemos una). Para salir con vida debemos completar los recipientes y capturar a los ixupis.

Otro libro muestra símbolos suramericanos. Corresponden a las ánforas. Tres de los ixupis (más adelante sabremos que eran los de piedra, fuego y jade) escaparon al encerrar en su lugar a Beth, Merrick y el profesor. Hay que hallar y armar las otras diez ánforas.

El tercer libro es una autobiografía del profesor. Cuenta su matrimonio, su interés por los fenómenos extraños y cómo la burla lo llevó a viajar a América. Muestra imágenes de astronautas y naves en Nazca y otros tres lugares. Por último, el libro púrpura asocia algunos dioses del panteón grecorromano con los astros.

Intentando buscar más información, empujamos una escalera de mano, subimos y tiramos de un libro gordo. Una estatua gira y muestra una nueva pieza de ánfora (la cuarta).

Cuando descendemos, descubrimos que se ha abierto la entrada a un pasaje secreto. Varios objetos dispersos en el suelo del corredor pertenecen a Beth (un lápiz labial, su cartera, su tarjeta escolar). Los dos chicos estuvieron en el museo. El final del camino es la sala de máquinas en la que, de momento, no vemos nada interesante.

Completamos nuestra inspección del corredor y descubrimos otro ascensor, que optamos por no usar. En su pared descubrimos el uso que dio Beth a su lápiz labial: un mensaje para Merrick.

Regresamos a la antesala y probamos las grandes puertas dobles. Para abrirlas hay que solucionar un rompecabezas. La rosa central y las 4 casillas parecen aludir a puntos cardinales, y los jeroglíficos de éstos se muestran en el libro que vimos sobre el cadáver del profesor. La puerta se abre. Se trata del teatro del museo.

Desde la parte izquierda del escenario llegamos a un corredor y subimos a la cabina de proyección. La película no se puede pasar mientras la cinta no esté tensa, lo cual se consigue "dándole vueltas" al carrete superior. Pulsamos el botón, el telón se descorre y vemos al profesor explicar los pasos para abrir la puerta secreta de un subterráneo inca.

Hay una segunda puerta en el corredor del teatro. Su cerrojo consta de una serie de círculos concéntricos. Recordamos el mensaje de Beth en el ascensor. En la línea derecha se puede formar la palabra "Geoffrey", nombre del hijo del profesor, que es la clave. Aparecen unas escaleras.

HACEMOS SONAR LA ALARMA

Así llegamos a la torre del reloj, encontramos un ánfora y, al abrirla, sale el fantasma de Beth. Observando el símbolo del ánfora comprobamos que corresponde al fuego, uno de los tres ixupis que escaparon.

En la torre está la consola que controla las cámaras. Moviendo la primera de



Madera



Cristal



Agua



Cera

Eléctrico

Aceite



Arena y tierra

Ceniza



la segunda fila vemos un curioso mensaje, escrito por Merrick para Beth. El texto, de momento incomprensible, es "RAMTA BOBA TARAMBA".

La primera cámara de la tercera fila muestra el reloj de la torre, detenido en las 12. Recordamos haber leído en el diario del profesor que la alarma sonaba a las 5:30. ¿Qué ocurriría si lleváramos las manecillas a esa posición? Hay unas cadenas en la escalera. Probamos a mover cada una y subimos a comprobar el efecto. La primera adelanta 5 horas, la segunda atrasa 5, la tercera adelanta 35 minutos y la cuarta atrasa 35. El procedimiento más rápido para llegar desde las 12:00 hasta las 5:30 es mover la tercera 6 veces y la segunda dos. Suena la alarma y subimos para ver qué ha ocurrido. El mecanismo del reloj tiene una rueda con cuatro figuras. La figura frontal, en su boca abierta, muestra una pieza de ánfora (la quinta).

El último objeto de la torre es una máquina de discos, con 9 canciones. Una de ellas, la B2, se llama *La araña Anansi*.

De regreso al teatro, además de ver una nota de Merrick en el atril, descubrimos que la sexta pieza de ánfora se ocultaba tras el escenario. Se hizo visible al descorrerse el telón.



Un ejemplo del proceso de adivinar las 5 figuras

DIALES DE CALAVERAS

Regresamos a la antesala, en la que falta por explorar la puerta situada junto a la del despacho. Se trata de la sala de animales extraños. Junto al "nido de águilas", vemos un dial formado por 4 calaveras. Según se deduce del folleto de la antesala, hay 6 salas con diales similares. El folleto indica los colores "correctos" para las calaveras superiores. De momento, hacemos girar este dial hasta hacerlo azul.

A la izquierda del nido, una puerta verde conduce a la sala de plantas. En uno de los estantes hallamos la séptima pieza de ánfora (recipiente de la de ceniza). Con ella y la del cajón del escritorio del despacho, que llevábamos desde el principio, se completa un ánfora y podemos capturar al ixupi de ceniza en la chimenea del despacho. Los ixupis, sin embargo, suelen desplazarse. Puede que se haya ido.

MISTERIOS DEL MAR

Es hora de explorar la otra puerta de la sala de animales. Bajamos unos escalones y entramos en la sala marina. La esfera de la estatua de Poseidón parece esperar un par de coordenadas. El mapa del despacho mostraba la supuesta posición de la Atlántida (20 norte, 75 oeste). Probamos esas cifras y del suelo surge un pedestal. Dentro de él, la octava pieza de ánfora y el mapa del museo.

Al fondo de la sala vemos la estatua de una sirena. Leemos la placa, pulsamos un botón y escuchamos unas notas. Cerca hay un órgano. Tocamos la canción de las sirenas: Do, La, Sol, Do, La, Sol, Si, Fa, Re, Do, o sea, 1651657421. Se mueve la cabeza del Coloso de Rodas, mostrando un nuevo pasaje.

Interrumpe el paso una puerta muy maciza, pero ya habíamos visto una similar. En efecto: el método fue mostra-



Hay que tocar la secuencia 1651657421



Ikhnaton Nefertiti




El rompecabezas de la puerta "funeraria"



La última bola debe quedar en el centro



do por el profesor en la película del teatro. Vencemos el escollo.

El pasaje nos conduce a un laberinto. Al final hay un nuevo dial de calaveras (al que corresponde el amarillo) y una pieza de ánfora (la novena) guardada por el ixupi de aceite. Para llegar habrá que capturar este espíritu.

LA ESFINGE PROPONE UN ENIGMA

Sin más que hacer, regresamos a la antesala y subimos la escalera. Hemos llegado al segundo piso. Avanzamos, giramos a la derecha y nos vemos ante la esfinge. El cartel sugiere que si buscamos y leemos sus labios, se nos planteará un problema. "Buscar" equivale a tocar 2 veces la parte inferior para disparar el mecanismo que "habla".

El faraón "maldito para Ra" y su reina, cuyos nombres pide la esfinge, son Ikhnatón, que intentó implantar el monoteísmo, y Nefertiti. Los símbolos correspondientes, que debemos formar en las columnas que flanquean el ataúd frente a la esfinge, están en el libro de jeroglíficos. Se abre el féretro y vemos nuestra décima pieza de ánfora.

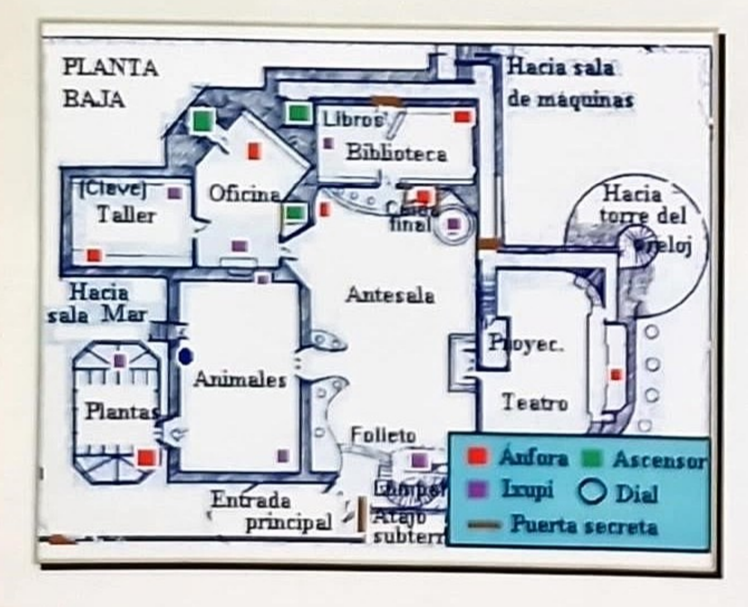
En el segundo piso también está la sala que mostraba las ánforas. Junto a ella, un nuevo dial de calaveras (el tercero), al que damos su color verde. Y junto a la sala de los ixupis hay una porción de pared que... Hacemos girar la figura de arriba y se abre una puerta. Descubrimos unos nuevos corredores.

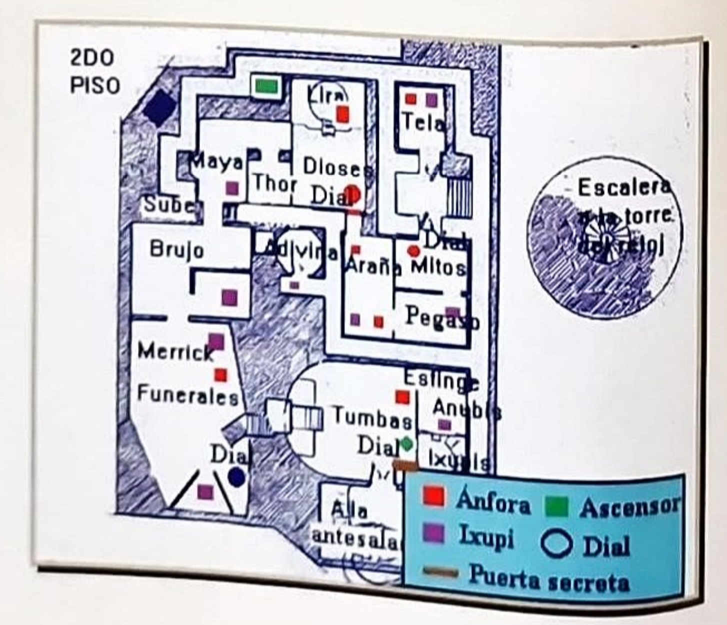
Un desvío a la izquierda nos lleva a una habitación cuya puerta, como siempre, la abre un rompecabezas. Las piezas pueden intercambiarse de 2 en 2 y rotar antes de descender a su nueva posición. La figura final es un jinete sobre un caballo bicéfalo. Entramos y vemos un ánfora... cerrada, la de jade. El fantasma de Merrick sale de ella. Ahora sabemos que solamente quedan diez ixupis en el museo.

AMOR Y GUERRA

Una caseta muestra a una pitonisa. Hay una moneda cerca de la ranura. La insertamos y la adivina saca una tarjeta, que habla de alinear "amor y guerra" con la Tierra. ¿Será una pista?

Seguimos explorando el corredor y ascendemos unas escaleras. De nuevo, una parte de la pared llama nuestra atención. Retiramos una tabla, empujamos y se abre una puerta. Estamos en la sala de invenciones. Dentro de una caja hay una "máquina de alquimia". Colocamos las nueve piezas en el centro de forma que los cables de colores enlacen bien (no es fácil) y se abre una compuerta con la undécima pieza de ánfora.







Hay dos puertas en esta sala. La de la izquierda conduce a un planetario y, en el centro, vemos un modelo del sistema solar. La tarjeta de la adivina hablaba de alinear "amor y guerra" con la Tierra. Los dioses grecorromanos con estos símbolos corresponden a Venus y Marte. Alineamos los planetas y la base muestra un nuevo mensaje. Menciona a un "dios nórdico".

Una placa muestra figuras rupestres de astronautas halladas en 4 lugares, mal ubicadas. Las ilustraciones de la autobiografía del profesor indican la asignación correcta. Se abre una nave espacial con la duodécima pieza de ánfora.

TORTURAS E ILUSIONES

La otra puerta de la sala de invenciones conduce a la sala de "inhumanidad del hombre con el hombre". En medio de la armazón del cadalso vislumbramos una pieza de ánfora a la cual no podemos llegar. La palanca que mueve la trampilla de arriba parece atascada. Hay un panel para formar un número de tres dígitos. El cartel dice que la soga mide 10 pies. Llevándolo a pulgadas tenemos 120, el número correcto. Ya podemos tirar de la palanca. Se abre la trampilla y cae el maniquí. Descendemos y vemos la decimotercera pieza de ánfora a nuestro alcance para el momento en que la necesitemos.

Al fondo de la sala de "inhumanidad", una puerta conduce a un corredor con extrañas figuras y una nueva puerta. Abrir ésta requiere adivinar 5 figuras haciendo propuestas en las que nos darán 10 puntos por una bien colocada y 1 por una fuera de lugar. Se permiten 11 preguntas y, con suerte y un poco de lógica, necesitamos menos.

Llegamos a una habitación con dos cuadros que parece no tener salida. Estamos en la sala de ilusiones. Al acercarnos al segundo cuadro vemos la continuación del camino.

Más problemas. Hallamos 9 bolitas que debemos llevar a las casillas de su color, un espacio libre y cada palanca hace un efecto diferente. Numerando las casillas de 1 a 9 (la 5 es la libre), una solución es mover las bolas 2, 3, 6, 9, 8, 7, 4, 1, 2, 5, 4, 1, 2, 3, 6, 9, 8, 5, 4, 7, 8, 5, 6, 9, 8, 5, 4, 7, 8, 5, 6, 9, 8, 5, 6, 9, 8, 5.

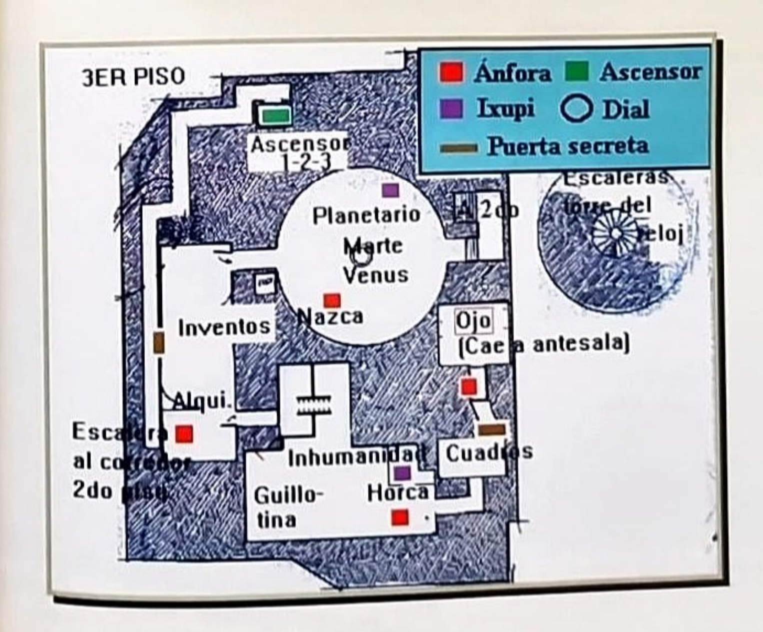
Al final del corredor espera la decimocuarta pieza de ánfora. Hay también un dial con 6 calaveras. Al parecer, esta puerta se abrirá cuando los otros diales estén en la posición "correcta". Aún nos faltan tres.

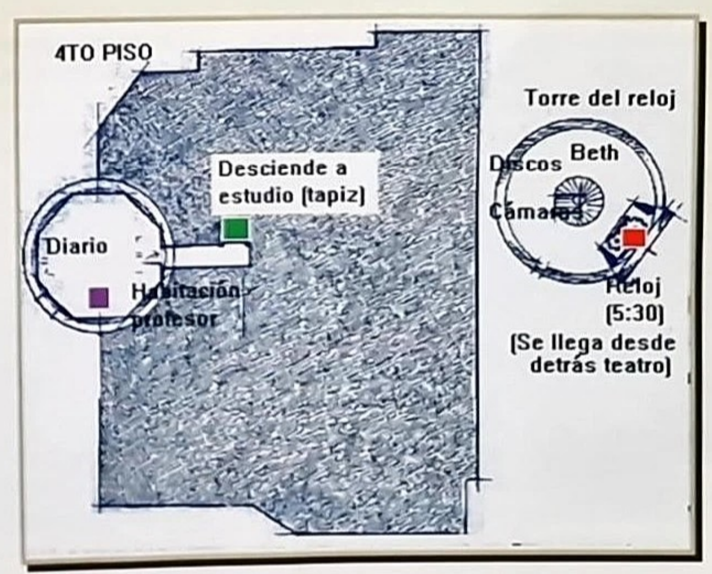
MUCHAS SALAS CONTIGUAS

De regreso a la sala central (la de la esfinge), probamos la puerta grande. La abre un sencillo rompecabezas en que se debe dar vueltas a las casillas para que formen tres líneas contiguas por las que descenderán unas bolitas. Entramos a la primera de un conjunto de salas contiguas, dedicada a los ritos funerarios. En ella, un nuevo dial de calaveras (el cuarto), al que damos su color azul.

Bajo una leonina figura vemos el diario de Merrick, que cuenta cómo los dos chicos se introdujeron en el museo y liberaron a los ixupis. ¿Por qué el diario está ahí? La respuesta la obtenemos al abrir el león: el cadáver de Merrick. El pobre chaval creyó descubrir un escondite seguro.

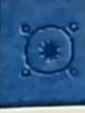
La base de otra estatua oculta el problema de las damas chinas, que hará salir la decimoquinta pieza de ánfora de un cajón oculto, pero es uno de los más difíciles. Una serie de saltos deben dejar una única bola con vida. Si usamos la notación del ajedrez de filas a-f y colum-

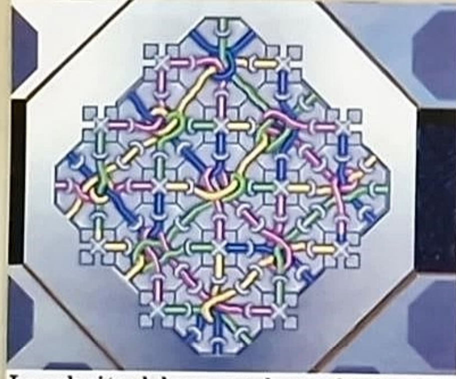






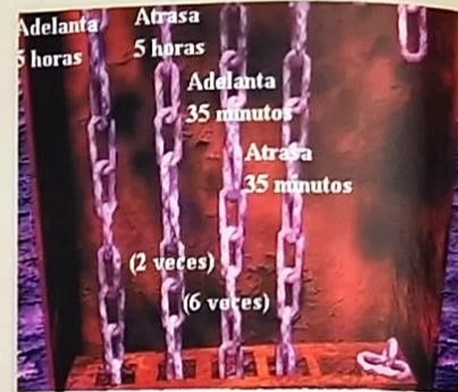




La solución del rompecabezas de alquimia



El rompecabezas del planetario



El proceso para llevar el reloj de 12:00 a 5:30

nas 1-7 (de abajo arriba), una solución sería d2-d4, b3-d3, d4-d2, c1-c3, f3-d3, d3-b3, a3-c3, e1-c1, c4-c2, c1-c3, e5-e3, e2-e4, g5-e5, g3-g5, d5-f5, g5-e5, e5-e3, e7-e5, c6-c4, a5-c5, c4-c6, c7-c5, d7-d5, a4-c4, c4-c2, c2-e2, e2-e4, e4-e6, c5-e5, e6-e4 y f4-d4.

A continuación está la sala del médico brujo y la siguiente puerta está cerrada. Para abrirla hay que coger la maza tocar los tambores en un orden determinado. Adquiere sentido el mensaje de Merrick a Beth que vimos en una de las cámaras. El orden es RAM TA BO BA TA RAM BA.

Vemos una figura de Tor. A esto se refería el mensaje sobre un "dios nórdico". Abrimos el armario situado junto la figura y un nuevo mensaje nos sugiere buscar la página extraviada del libro de jeroglíficos.

Y así llegamos a la cabeza del dios celta bicéfalo a que se refería el folleto. Junto a ella, el quinto dial, al que corresponde el rojo. Uno más y podremos abrir la puerta de la sala de ilusiones. A la izquierda hay un cubículo con una lira. Si reproducimos sus sonidos, se abrirá una estatua en forma de león y obtendremos la decimosexta pieza. Las secuencias son cada vez más largas pero siempre se trata de la anterior con una nota adicional, así que resulta fácil anotarlas.

Una puerta roja nos corta el paso. Para abrirla hay que armar un rompecabezas bastante críptico. Por suerte, Beth ya había conseguido hacerlo y una de las páginas de su diario muestra la figura final. Tras la puerta hay una caja de música cuyo mecanismo parece atascado. El cartel explica que se trata de la leyenda de la araña Anansi y eso nos recuerda algo. Así se llamaba una melodía (la B2) de la máquina de discos. Hacemos el trayecto para poner la canción y, al regresar, la caja funciona y aparece otra pieza de ánfora, la decimoséptima. En esta sala hay dos piezas de ánfora. La otra (decimoctava) está dentro de un féretro y para abrirlo no hay que solucionar ningún problema. ¡Ya era hora!

La última de las salas contiene el dial de calaveras que nos faltaba (debe ser rojo) junto a la figura de un hombre lobo. La puerta de salida conduce a unas escaleras y, junto a ellas, una pequeña habitación con otra pieza (la decimonovena), custodiada por el ixupi de tela. Regresamos a la sala de ilusiones y abrimos la puerta de los diales. Nada, salvo la figura de un ojo en la pared. Tenemos localizadas todas las piezas menos una. Es hora de capturar ixupis.

LA CAPTURA DE LOS IXUPIS

La chimenea del estudio del profesor es un escondite del de ceniza. Pero los ixupis saltan de un escondite a otro. Si no está aquí, habrá que buscarlo en la sala funeraria.

Y ahora, los dos ixupis que nos estorban. Junto a la esfinge hay un corredor que puede pasar inadvertido. Conduce a la sala de Anubis y el interior del sarcófago es un escondite del ixupi de tela. También se oculta en el cobertizo de la sala funeraria y en el de las escaleras. En el charco del mundo subterráneo buscamos al de aceite, que también puede estar en un depósito de un rincón de la sala de animales.

La fuente de la antesala esconde al ixupi de agua. Como ya sabemos, también puede ocultarse en el lago subterráneo. Con él recuperamos la esencia de vida perdida. El candelabro de la biblioteca es un escondite del de cera. Otros son una figura de la sala del brujo y una serpiente cercana a Anansi.



Los jeroglíficos de los puntos cardinales abren el teatro


Rompecabezas de la adivina





Hay que colocar cada bola en el cuadrado de su color

Vacío

1A	1B	2A	2B	3A	3B	4A	4B	5A	5B	6A	6B	7A	7B	8A	8B	9A	9B
+3	+1	+3	-1	+3	-1	+3	+1	+3	-3	-1	-3	+1	-3	+1	-3	-1	-3

(Cada palanca da un impulso diferente)

Sobre la antesala cuelga una lámpara que vemos de cerca desde la escalera. Es un escondite del ixupi de cristal, que también puede estar en un pedestal de la sala marina. Dentro de una caja del taller un ídolo de madera esconde al ixupi de este elemento. De no estar ahí, puede haber ido a las tablas frente a la habitación de la profetisa, a un ídolo cercano a Tor o a otras tablas cerca del Pegaso del segundo piso.

El unicornio de la sala de animales es metálico. En él puede ocultarse el ixupi de este elemento y también en la armadura de la habitación del profesor. Por último, frente a la estatua de Poseidón hay una representación de su palacio. En ella puede ocultarse el ixupi de arena. Cuando escapa, va a una maceta vacía de la sala de plantas.

EL PROBLEMA FINAL

Queda una pieza de ánfora, un ixupi por capturar y parece que lo hemos explorado todo. Reanudamos la búsqueda de la página 17 en los lugares visitados. En el sótano, la puerta de alto voltaje se abre al fin y podemos mover los interruptores. Se descorre un panel y vemos al cadáver de Beth, que sostiene la página extraviada. En ella leemos algo sobre un "castigo para nobles". Sugiere una visita a la guillotina. Esta vez, al mover la palanca la cuchilla baja y muestra el dibujo de un ojo, idéntico al de la puerta de las calaveras en la sala de ilusiones.

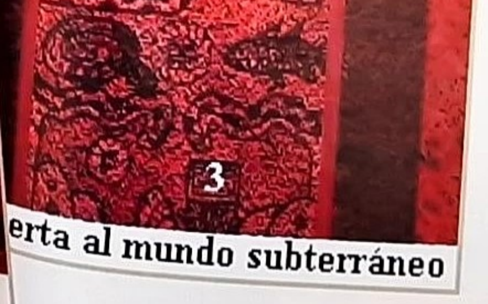
Regresamos a esa sala. Ahora el ojo de la puerta final puede ser pulsado y caemos hasta un panel de la antesala. Tras él, la última pieza. Descendemos de nuevo al sótano y el ixupi eléctrico queda encerrado.

La caldera se recalienta y estalla. El derrumbe abre un boquete en la pared y aparecen nuestros amigos. No tardan en llegar la policía y la prensa. Tres cadáveres han quedado como mudos testigos de la tragedia, pero hemos salvado al mundo del horror de los ixupis... o de casi todos ellos. ¿Dónde estarán los tres que escaparon?

JULIAN PEREZ



La salida oculta entre los cuadros



...erta al mundo subterráneo



Los cuatro libros seleccionables del estante

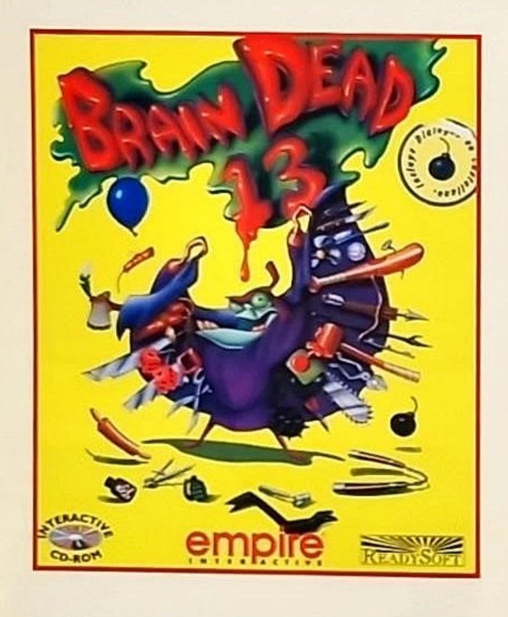

El rompecabezas de la puerta roja

BRAIN DEAD 13	
TIPO:	ARCADE
COMPAÑIA:	EMPIRE
DISTRIBUIDOR:	ARCADIA

Brain Dead 13

Nunca imaginé que querían mi cerebro para otra cosa que no fuera para arreglar su ordenador... ¡Realmente lo querían para su máquina infernal!
Mi cerebro sería el numero 13 en dicho armatoste. Pero no es que yo sea supersticioso, no, pero quería seguir conservándolo... Así que, vistas sus reales intenciones, me apresuré a salir de allí cuanto antes, con el lacayo del doctor Neurosis, Fritz, pisándome los talones y un grupito de monstruos en mi camino que no me lo pondrían nada fácil...

Como ser informático y sobrevivir en el intento



COMO NAVEGAR POR ESTAS PAGINAS

BD13 tiene varios caminos para llegar a la escena final, incluso la acción cambia en cada habitación, según por donde hayas llegado a ella. Si eliges el camino incorrecto, fácilmente puedes moverte en círculos. En estas páginas te desvelamos el camino correcto desde cualquier punto.
Primero, busca la habitación en la que te has quedado. Una vez encontrada, localiza el apartado en el que se explica qué acción corresponde al haber llegado por donde entraste. Después, busca la foto de la acción en la que estás y tendrás la solución de cómo salir de allí y seguir tu loca carrera hacia la salvación.

ENTRADA

Al principio del juego, conocerás al doctor Neurosis, el cerebro sin cuerpo dispuesto a conquistar el mundo con su máquina infernal. Para terminar su invento necesita un último cerebro, así que manda a su criado matarte.
El te disparará con su cañón, haciéndote que entres en contra de tu voluntad en la mansión.
Aquí empieza una loca carrera hacia la salida. No tardes en actuar en cada escena o Fritz te cogerá. Debido a las animaciones, puede que el juego tarde en ejecutar la orden de dirección que le has dado al personaje, pero tranquilo, oirás un bip cuando hayas tomado la dirección correcta.



SALA 1





A - PUERTA
Presiona abajo inmediatamente y haz que Fritz se empotre contra el cristal.



B - ESCALERAS
Presiona abajo y llegarás a la sala 6.



C - ESCALERAS
Presiona abajo dos veces y llegarás a la sala 2.



D - ENTRADA
Pulsa rápidamente abajo. es la única manera de dejar esta habitación

SOTANO

● DESDE LA SALA 2

Para conseguir dejar atrás al gusano gigante, presiona espacio en cuanto salga de su guarida. Presiona espacio de nuevo al final de las escaleras. Llegarás de esta forma a la sala 3.



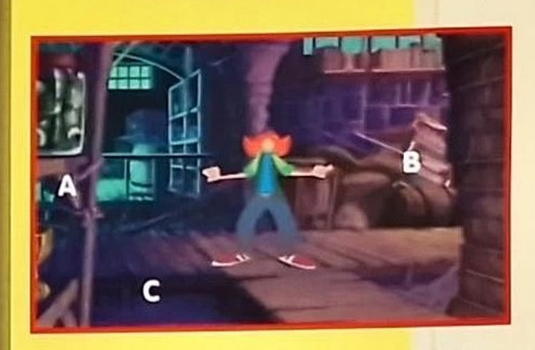
● DESDE LA SALA 3

Tendrás que evitar a la araña. Para ello deberás presionar primero izquierda. Después pulsa espacio dos veces y, finalmente, arriba para salir. Llegarás a la sala 2.





SALA 2





A - ESCALERAS
Arriba te llevará a la sala 1. Abajo a la sala 2.



B - COCINA
Por la derecha llegarás a la cocina y tendrás que esquivar al cocinero.



C - SOTANO
Si eliges este camino al sótano, te encontrarás con el gusano gigante.

COCINA

● **DESDE LA SALA 2**

Para evitar convertirte en la cena del dia, presiona izquierda. Después del primer intento del





cocodrilo de cortarte con su cuchillo, presiona rápidamente derecha, espacio y sal huyendo de ahí presionando arriba. Llegarás a la sala de trofeos.

● **DESDE LA SALA DE TROFEOS.**

Pulsa derecha y volverás a la sala 2.





SALA DE TROFEOS

● **DESDE LA COCINA**

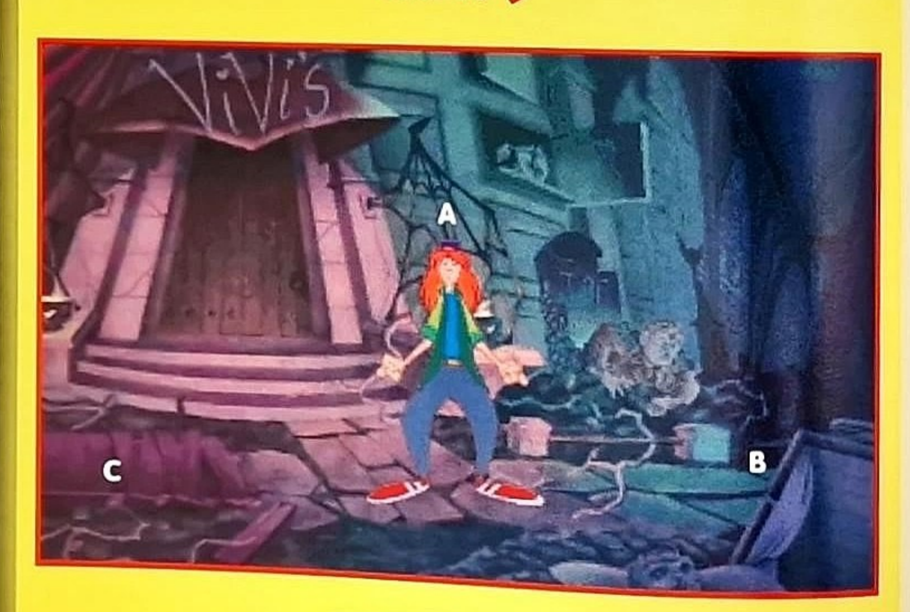
Antes de entrar en la habitación, presiona espacio para evitar el ataque de la alfombra fantasma. Una vez evitado el peligro, saldrás a la sala 8.



● **DESDE LA SALA 4**

Presiona abajo, izquierda y rápidamente derecha. Así evitarás a los murciélagos y llegarás a la cocina.

SALA 3





A - VIVI
Preparate para conocer a Vivi, la vampiresa.



B - SALA 4
Este camino te llevará a la sala 4.



C - ARAÑAS
Al sótano. Esta vez te enfrentarás con las arañas.

SALONES DE VIVI



Esta es una de las escenas que deberás de pasar para poder llegar al final de la aventura. Al entrar, Vivi se presentará, ofreciéndote sus trabajos de belleza. No caigas en sus redes, ya que realmente es... una vampiresa con un "delicioso" secreto.....

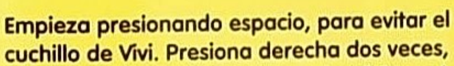


En cuanto aparezca el colgante verde, pulsa espacio para alejarle de ti. Vivi te recogerá y te preguntará qué es lo que deseas: afeitado, manicura o masaje facial. Presiona izquierda para ir al afeitado.





● **AFEITADO**



Empieza presionando espacio, para evitar el cuchillo de Vivi. Presiona derecha dos veces, evitando así el cuchillo del espejo. Vivi te volverá a llevar al centro, así que pulsa derecha para ir a la manicura.





● **MANICURA**

Pulsa arriba, izquierda, derecha, izquierda, arriba e izquierda para evitar el machete de Vivi, manteniendo así todos tus dedos intactos.
Presiona derecha en cuanto Vivi hable de nuevo, yendo así a masaje.



● **MASAJE FACIAL**

Presiona espacio para evitar los pulidores. En cuanto Fritz ponga a Vivi en tu lugar, presiona espacio, para saltar encima de él, e inmediatamente izquierda para poder salir del salón y llegar a la sala 4.





SALA 4





C - SALA 3
Este camino te llevará a la sala 3



A y B - SALA DEL HUEVO
Desde A o B llegarás a la sala del huevo.



D - SALA 5
Desde aquí irás a la sala 5.

SALA DEL HUEVO



● **DESDE LA SALA 4 POR LA IZQUIERDA**

Pulsa izquierda dos veces, una para coger el huevo y otra para esquivar los escupitajos del techo. Pulsa derecha para avanzar a la salida, izquierda de nuevo para dejar el huevo y sal huyendo pulsando derecha.



● **DESDE LA SALA 4 POR ABAJO**

Para poder pasar esta pantalla, pulsa rápidamente izquierda, derecha, izquierda, izquierda y, finalmente, arriba.

DORMITORIO





● **DESDE LA LIBRERIA**

Para evitar al maníaco del cuchillo, presiona abajo, izquierda y arriba.

● **DESDE LA SALA 6**

Cuando entres, serás atacado por fantasmas. Presiona abajo, cogiendo así la almohada. Da "almohadillazos" con las teclas espacio, espacio y espacio. Escapa rápidamente pulsando derecha.





LIBRERIA





● **DESDE LA SALA 5**

Presiona abajo, izquierda, espacio y arriba tres veces. Llegarás al dormitorio con el loco del cuchillo.

● **DESDE EL DORMITORIO**

Para evitar al esqueleto librero, presiona abajo, arriba y, finalmente, derecha. Irás a la sala 8.



SALA 5





B
Pulsando izquierda llegarás a la habitación del mago.



A - SALA 7
Pulsa derecha y aparecerás en la sala 7.



C - ASCENSOR
Sólo aparecerá el ascensor si has completado antes las escenas de Vivi, Moose, el jardín y el mago. Desde este ascensor llegarás a la escena de confrontación final con Fritz.

SALA 6





B - SALA 1
Volverás a las escaleras de la sala.



A - SALA DE MUSICA
Te encontrarás con la marioneta loca.



C - DORMITORIO
Eligiendo este camino, te enfrentarás a los fantasmas.

SALA DE MUSICA

● DESDE LA SALA 6



Cuando entres en la sala de música, presiona izquierda y derecha para esquivar a la marioneta loca. Pulsa espacio para cogerte a la cuerda y sube por ella presionando arriba. Escapa inmediatamente de Fritz pulsando izquierda. Saldrás a la sala 7.

HABITACION DE MOOSE

Esta es una de las escenas que deberás pasar para poder llegar al final.
Esta es la secuencia de teclas correcta: espacio, arriba y arriba de nuevo.
Para usar a Moose como balón, presiona derecha, izquierda y arriba. Súbete a sus hombros presionando espacio y haz que corra pulsando derecha. Ahora presiona arriba, abajo, abajo, abajo, arriba, ariba, izquierda y derecha, y, finalmente, abajo. Sal de allí presionando izquierda, derecha, arriba, izquierda, derecha y derecha.



SALA 7





B - SALA DE MUSICA
Te enfrentarás a la marioneta loca.



A - SALA 5
¿Quieres ir a la sala 5? Este es el camino.



C - MOOSE
Deberás pasar por una torre antes de llegar a la habitación de Moose.

SALA 8





B - SALA DE TROFEOS
Irás a la escena de los vampiros.



A - LIBRERIA
Te encontrarás con el librero.



C - BALCON
Si eliges este camino, irás al balcón. Pulsa derecha para esquivar a Fritz.

EL ENCUENTRO FINAL CON FRITZ







Aquí tendrás tu batalla final con Fritz. El tiene a su disposición una gran cantidad de armas. Así que muevete rápido, presionando espacio para quitarle la espada.
Entonces presiona izquierda, espacio, espacio, espacio e izquierda.
Ya en las escaleras, presiona espacio, derecha, izquierda, derecha, izquierda, espacio, derecha, espacio, izquierda, espacio, derecha, espacio, izquierda, derecha, izquierda, derecha y espacio. Esto te llevará a la habitación del doctor Neurosis.

LA HABITACION DEL CEREBRO



Para empezar con la mejor posición, presiona izquierda, derecha, derecha, derecha, abajo, izquierda, derecha, abajo, derecha, derecha, arriba, abajo, espacio, derecha, arriba, abajo, espacio, abajo, espacio, espacio, espacio y, finalmente, abajo. Así enviarás a Fritz volando con su maestro. Podrás aniquilarles definitivamente, pero no te olvides de presionar inmeditamente abajo para poder salir de allí y sobrevivir.



JARDIN



Aquí te enfrentarás con dos peligros, el jardín y la estatua.

● JARDIN

Esta es la única secuencia correcta de teclas para recorrer el jardín: derecha, arriba, izquierda, izquierda, izquierda, izquierda, abajo, abajo, derecha, arriba y arriba.



● ESTATUA



Para poder subir a la estatua presiona izquierda, izquierda, izquierda, espacio, derecha, espacio, abajo, espacio, espacio y espacio.

Presiona derecha, derecha, derecha, izquierda, derecha y espacio. Con esto llegarás a subirte a la cabeza de la estatua, y presionando espacio cogerás su chip de memoria. Sal de allí rápidamente presionando derecha, espacio y espacio de nuevo.





SALA DEL MAGO

Estos son los movimientos para pasar las escenas: arriba, izquierda, espacio, izquierda, izquierda, izquierda y abajo. Así llegarás a la habitación con el globo ocular. Este se usará automáticamente cuando se necesite.
Presiona abajo para salir y, entonces, pulsa arriba, espacio, arriba, izquierda, izquierda de nuevo y espacio. Esto hará que consigas el ojo y te permitirá seguir con la aventura. Podrás volver a la habitación, pero no habrá un segundo ojo esperándote, que son muy caros...



MARIA ROSA DIEZ

THE BIG RED ADVENTURE

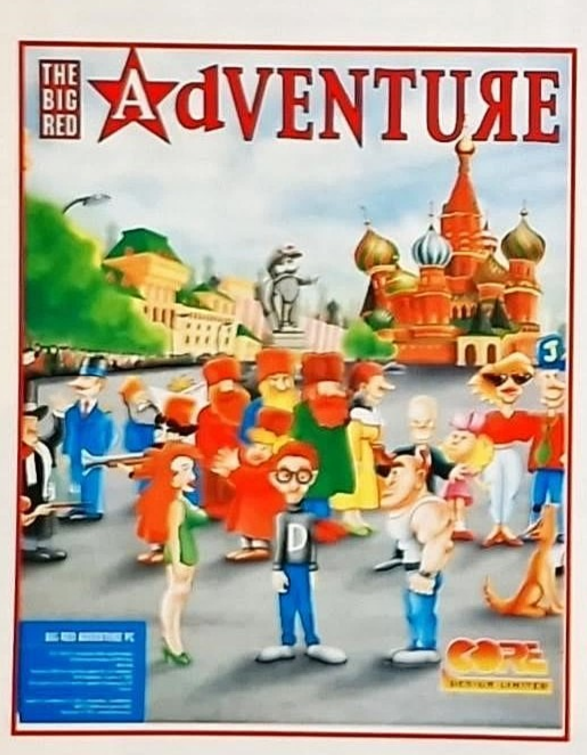
TIPO: **AVENTURA**
COMPAÑIA: **CORE**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN, S.A.**

The Big Red Adventure

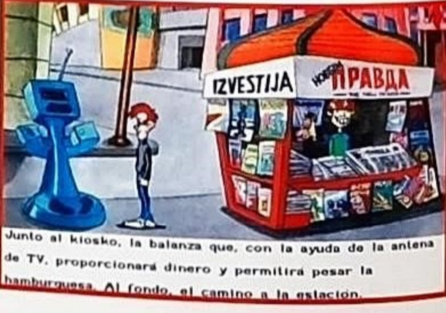
PERESTROIKA EN EL ORIENT EXPRESS

La *Gran Aventura Roja* es, en realidad, ex-roja. Ha pasado ya algún tiempo desde la desaparición de la Unión Soviética. El desarrollo del capitalismo en Rusia ha creado curiosas compañías como la Vodka-Cola, la Lenintendo, la MacRomanov y otras. La moneda en curso en la ex-URSS es el rublodólar.


Doug en su habitacion del hotel. De ella sacará la cámara, el ordenador, el portafolio, el mando a distancia de la tele... y la antena.



Pero no todos están conformes con esta situación. En un sótano de Moscú se reúne un grupo de conspiradores. Objetivo: volver a los viejos tiempos. Para ello han desarrollado un hasta ahora misterioso plan cuya figura clave es el llamado doctor Virago.
Y en estas circunstancias llega un peculiar "turista" al lugar de los hechos. Se trata de Doug, émulo de Arsenio Lupín, que planea uno de sus golpes más audaces: robar la corona de Iván el Horrible del museo del Kremlin.



Junto al kiosko, la balanza que, con la ayuda de la antena de TV, proporcionará dinero y permitirá pesar la hamburguesa. Al fondo, el camino a la estación.

TRES PREGUNTAS PARA UN CONCURSO

La acción comienza cuando Doug, después de haber tomado varias fotos de la corona y


La plaza roja y la estatua. A la izquierda, la cola. Al fondo, McRomanov y el parque.



La Vodka-Cola y la hamburguesa Gran Oso ayudarán a Doug a responder 2 preguntas del concurso.


Se necesitan 100 rublodólares para que este vendedor nos de el papel higiénico que cambiaremos por caviar.


¿Quién le iba a decir a Doug que el premio del concurso de la tele le permitiría volar hasta el museo?



Al norte de McRomanov está el Parque Gorki, con el vendedor ambulante y el niño jugador.



Respondidas las tres preguntas, Doug participa en el concurso televisivo de las Matrioshkas.

del sistema de seguridad, está de regreso en su habitación del hotel. Al examinar las imágenes, descubre que una de ellas muestra una trampilla en el techo del museo.

Esa sería una buena forma de entrar, si encuentra la forma de llegar hasta allí.

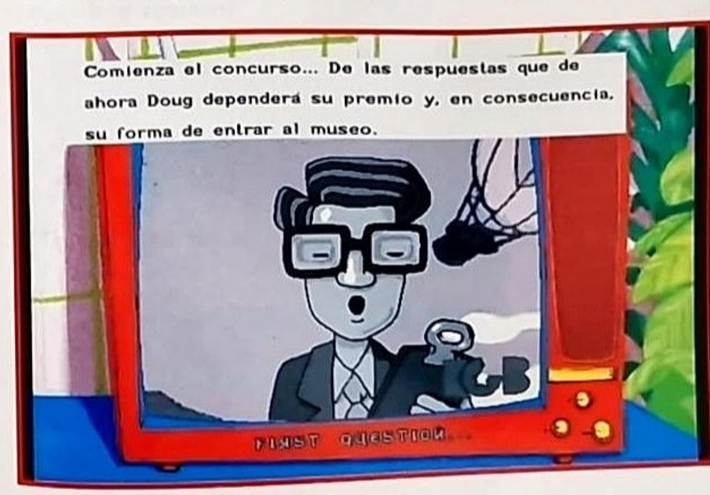
Al encender la tele con el mando a distancia, Doug escucha el anuncio de un programa de la KGB-TV: el llamado Concurso de Matrioshkas. Como no está muy bien de fondos, piensa en participar para mejorar su presupuesto. Así que se dispone a salir, no sin antes cargar consigo todo lo que pueda resultarle útil: su ordenador, su cámara, su portafolio, dentro del cual descubre una casetera y una regla, el mando a distancia y, ¿por qué no?, la antena de la tele. Con una varilla así, un ladrón puede hacer prodigios. Al contar el dinero, comprueba que solamente le quedan cuatro rublodólares.

Cuando desciende al lobby, piensa que quizás la soga del pasamanos de la escalera pueda servir eventualmente para descender a la sala en la que se exhibe la joya, así que la toma "prestada". Como no se le ocurre ninguna otra idea interesante, a no ser jugar al ajedrez con un "robot", entrega la llave de la habitación y sale a la calle.

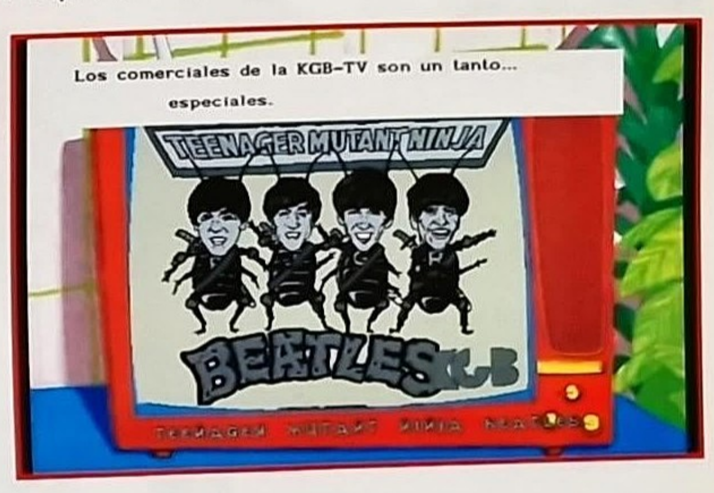
En el kiosco cercano compra el nuevo Pravda, para saber más del concurso. Dentro del periódico halla un sobre dentro del cual están las bases para participar. Se trata de responder a tres preguntas y enviarlas por correo a la KGB-TV: la cantidad de erres que hay en una lata de caviar, el peso de la hamburguesa "Gran Oso" y la altura de la estatua que está en el centro de la Plaza Roja, tomando como unidad de medida un bote de Vodka-Cola.

Como Doug es también un gran *hacker*, adquiere también un ejemplar de *ConsolaFobia* y... se queda sin dinero.

¿Qué hacer? Por suerte tomó la precaución de llevarse la antena de la tele y junto al kiosco hay una balanza. La varilla le permite extraer cuatro rublodólares de la báscula y, cada vez que repite la operación, obtiene otros cuatro. Ya no tendrá problemas con los gastos de menor cuantía.

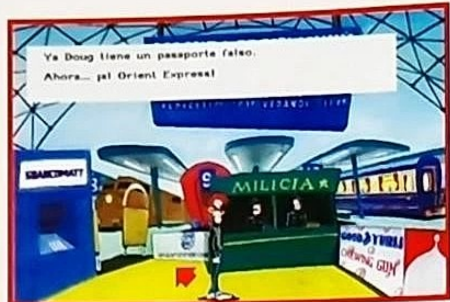


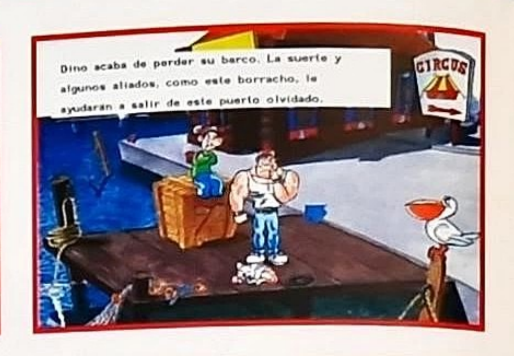
Comienza el concurso... De las respuestas que de ahora Doug dependerá su premio y, en consecuencia, su forma de entrar al museo.



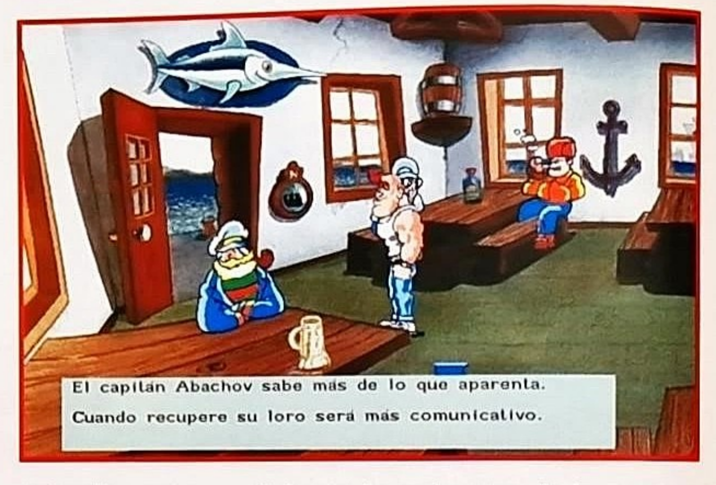
Los comerciales de la KGB-TV son un tanto... especiales.











Ya que dispone de este "cuerno de la abundancia", no es mala idea acopiar más información en el kiosco. Adquiere también la revista *El capital*, que trae un sello de regalo, una sobre ópera, que viene con un casete, y la *Play Boris*, para ver fotos interesantes. Y, sin más bibliografía que le llame la atención, se decide a continuar su paseo para ver si descubre las respuestas a las tres preguntas.

LA ESTATUA DE LA PLAZA ROJA

En la Plaza Roja está la estatua cuya altura debe Doug descubrir. Un buen método sería retratarse junto a ella y, en efecto, por ahí tenemos al consabido japonés con sus cámaras, tan complicadas que no las sabe usar. Doug le da la suya para que le tire la foto deseada, pero los tres intentos que hace el bisoño fotógrafo son infructuosos: por una u otra razón las fotos no salen y Doug se ha quedado sin película.

Tampoco hay suerte con lo del caviar: a la izquierda de la Plaza hay una tienda, pero la cola es interminable. El primero de la kilométrica línea compraría el caviar de marras, pero sólo a cambio de un rollo de papel higiénico. Un problema por otro.

Quizás lo de la hamburguesa salga bien. Doug va al fondo de la plaza y compra en el MacRomanov la "Gran Oso" y un bote de Vodka-Cola. Y... ¡mira por donde!, en un coche cercano descubre una cámara vieja de la que extrae un rollo para ponérselo a la suya.

De regreso en la plaza hace un nuevo intento con el japonés y esta vez la foto sale: la altura de la estatua es el doble de la de Doug. La operación se completa al medir el bote de Vodka-Cola con la regla. Una de las preguntas ha sido respondida.

La balanza del kiosco permitirá responder a otra, pero la hamburguesa no basta para hacerla funcionar. Por tanto, Doug se pesa, se come la "Gran Oso" y se vuelve a pesar. La diferencia entre el "antes" y el "después" es la respuesta a otra de las preguntas.

Queda el problema del caviar. Al norte del MacRomanov, pasando el puente, está el Parque Gorki. En él hay un niño que juega con una consola y un vendedor ambulante que tiene papel higiénico, pero pide la friolera de 100 rublodólares. Doug se sabe varios trucos con las componentes electrónicas y, dispuesto a grandes sacrificios, le entrega al niño el ordenador para obtener la consola del chaval. Ahora todo consiste en hallar un cajero automático.

Al norte del kiosco está la estación de trenes (también los estudios de la KGB-TV) y en ella encuentra Doug el cajero buscado. Para desvalijarlo reprograma el cartucho de la consola y



sus esfuerzos se ven recompensados: ya tiene 100 rublodólares que le entrega al vendedor, obtiene el papel, se lo da a su vez al de la cola y se hace del caviar. Resulta que no hay ninguna erre en la etiqueta. ¡Esa era la tercera respuesta!

Para escribir las soluciones en el boleto del concurso, le pide un boli al carpetero del hotel. Luego mete el boleto en el sobre, escribe en él la dirección de los estudios y pega el sello que venía de regalo en la revista *El Capital*. El buzón lo encuentra delante de la puerta de los estudios, al norte del kiosco. Y, para su sorpresa, cuando regresa al hotel y le pregunta al carpetero, ya la invitación ha llegado. Doug la saca del sobre y la contempla con asombro.



TODO PREMIO TIENE SU UTILIDAD

La recepcionista de la emisora KGB da por buena la invitación y le indica a Doug que pase al estudio. Pero antes de entrar, nuestro ladrón se siente atraído por un papel que hay sobre el escritorio y lo sustrae para leerlo. En él hay un número. ¿Será alguna clave?

Doug gana el concurso y recibe como premio un globo. ¡Justo lo que necesitaba para llegar al techo del museo! Cuando lo dejan solo, se lleva una lámpara del estudio. Eso le permitirá desactivar el sistema de alarma. (Más tarde, un amigo le dijo que, en caso de haber perdido, el premio de consuelo, un llavero, también tenía utilidad: con él se abría la cabeza de la gran matrioshka que decoraba el set, dejando al descubierto un pasaje secreto que conducía a la sala del museo. ¡Quién lo iba a saber!).

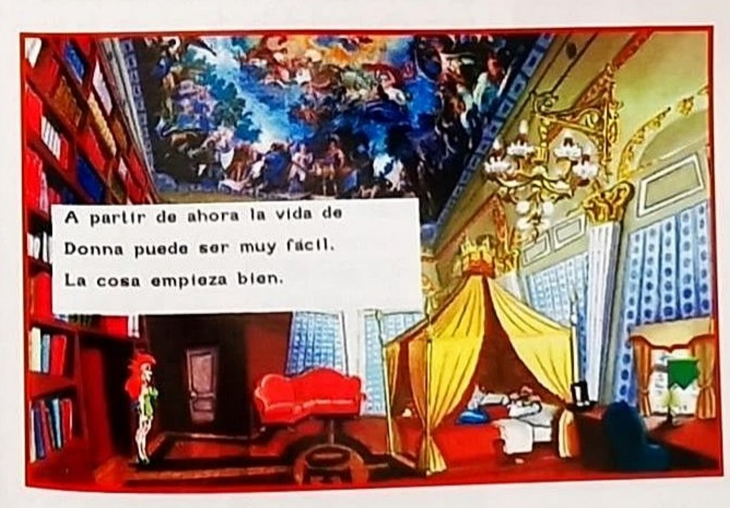
En el lavabo de su habitación hay una ventana desde la cual consigue despegar con el globo. Desciende en el museo, abre la trampilla y baja con la soga de la barandilla de la escalera del hotel. Coloca la lámpara junto a la corona y la enciende, para desactivar la alarma. Pero el cristal que recubre la joya es muy resistente. ¿Con qué cortarlo?

En la sala contigua se exhibe un anillo con un diamante. Quizás un sonido agudo... Doug coloca la cinta de la ópera en su casetera y la enciende. ¡Perfecto! Se rompen los cristales y Doug, además del anillo, se hace de un viejo ordenador para reponer el que entregó. Con el anillo rompe la urna de la Corona y... eso se llama trabajar para el inglés. Aparece un ladrón que deja a Doug sin sentido y se lleva la codiciada presa. Ahora lo busca la policía por algo que no hizo. ¡Así de injusta es la vida!

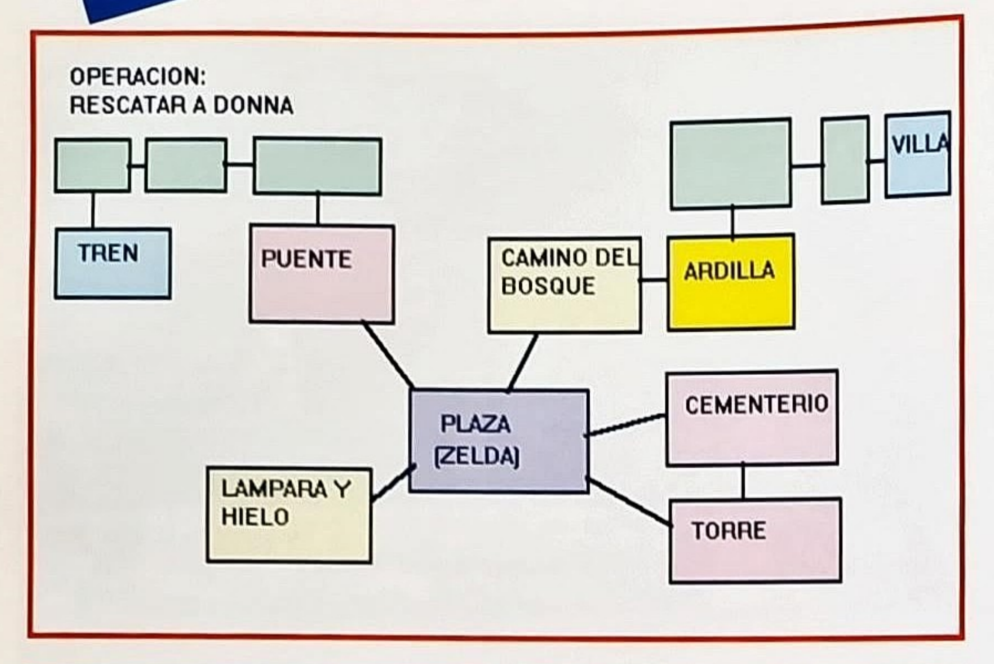
UNA RETIRADA A TIEMPO ES UNA VICTORIA

En el MacRomanov, Doug encuentra a Alex, un viejo conocido, que está en compañía de su nuevo socio Kos. Ahora se dedica a la piratería informática y le facilitaría a Doug un pasaporte falso para escapar, pero sólo a cambio del código del nuevo juego de la Lenintendo. Para ello Doug necesitaría conectarse al ordenador de la compañía.

En su habitación del hotel hay un teléfono y el Z80 substraído del museo podría servir de terminal... con un adaptador. Los componentes del mando a distancia y la casetera permiten a Doug improvisar uno. La revista *ConsolaFobia* proporciona alguna información adicional. Doug conecta el ordenador. Pero... ¿cuál es la clave para entrar? ¿Quizás lo que estaba escrito en el papel de la recepcionista de los estudios KGB? ¡En efecto! Doug se introduce en el ordenador de la Leninten-

















do y graba el juego en un casete, que entrega a Alex y Kos. Con su flamante pasaporte, escapa en el Orient Express. ¡Por los pelos!

LOS APUROS DE UN MARINERO MUSCULOSO

Dejemos por el momento a nuestro amigo Doug para conocer a un nuevo personaje. Se trata de Dino, un lobo de mar que en el reparto de músculos y cerebro olvidó recoger su cuota de lo segundo. Resulta que Dino-Saurio, que trabajaba en un barco llamado Potemkin, en honor de su ilustre predecesor, se ha quedado varado en puerto como consecuencia de una de sus frecuentísimas meteduras de pata. Mientras llora sus penas en el muelle, un borracho le regala una caja de música, pero eso no es suficiente para alcanzar el ya lejano navío, como tampoco lo son el dulce y los diez rublodólares que lleva en el bolsillo.

En la taberna, el cantinero le habla del capitán Abachov, que quizás sepa hacia dónde partió el Potemkin, pero el "Capi" no se muestra nada locuaz. Sin fondos y en un puerto extraño, Dino ve un circo, en el que se llevará a cabo una competencia de levantamiento de pesas. Para nuestro Popeye los frijoles son el sustituto de las espinacas y compra una ración de ellos en la tienda cercana. Con esta carga energética gana la justa circense y recibe una cantidad de dinero que le permitirá moverse un poco más.

Tan rico se siente Dino que entra al carromato de la gitana Zelda para que le lean el futuro. Y cuando la pitonisa, después del esfuerzo adivinatorio, se retira a descansar, se dedica a curiosear un poco en los estantes. Uno de los recipientes contenía una pócima para aliviar el dolor de cabeza, lo cual le recuerda al borracho del muelle que tan amable fue con él, pero ahora el recipiente está vacío. Dino lee la receta: cola de lagarto y cabezas de ajo mezclados con agua. Los dos primeros ingredientes están en el estante y Dino carga también con todo lo demás por si se resfría por el camino. Un simpático loro parado en una percha (¿pertenecerá al taciturno capitán Abachov?) le pide semillas de girasol. Dino sale dispuesto a conseguir ambas cosas: el agua y las semillas.

Con el agua no hay problemas: en una de las mesas de la taberna hay













una jarra y el servicial cantinero la llena de agua. Doug añade los dos ingredientes de la gitana e improvisa la aspirina, que le da a su amigo el beodo. Con lo cual se entera de que la caja sobre la que está sentado contiene semillas de girasol. A cambio de un trago de ron, que el potentado Dino adquiere en la tienda, el borracho entrega las semillas.

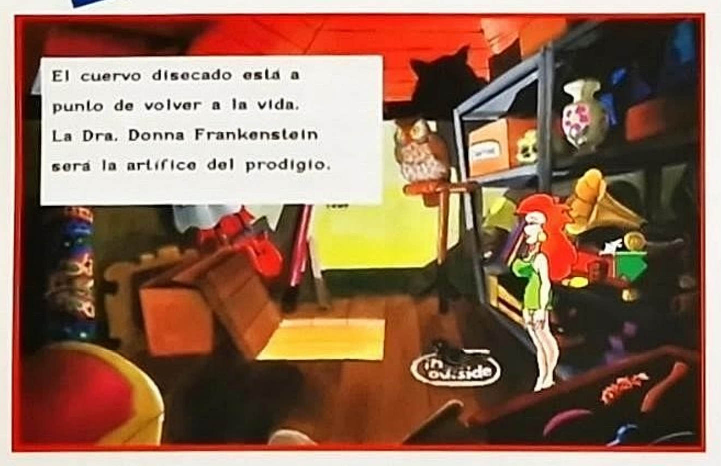
UN NUEVO PASAJERO EN EL *ORIENT EXPRESS*

El loro, al que el matrimonio no le había sentado nada bien, deja a su amada por la golosina de las semillas y permite que Dino lo conduzca hasta su antiguo propietario: el capitán Abachov. Este, agradecido, informa, al fin, de a dónde se fue el Potemkin: nada menos que a Stokafisburg, que está bastante lejos. El cantinero le dice al desconsolado Dino que por Zerogrado pasa el *Orient Express* (¿os suena?). Si logra abordarlo, quizás pueda alcanzar su barco.

Decidido a todo, nuestro Popeye se interna en el nevado bosque situado al este del pueblo. Después de un rato de deambular por él sin ton ni son, llega a un panal de abejas. ¡Qué bonitas! ¿Querrán dulce? Dino les ofrece su golosina y las abejas lo persiguen. Cuando se hartan de zumbar tras el grandullón, éste piensa que quizás ahora se muestren más receptivas y les vuelve a ofrecer el dulce, pero no hay modo. Una nueva persecución y nuestro héroe va a parar a la entrada de una cueva dentro de la cual brillan unos malignos ojos. Harto de correr, Dino tira el dulce a la grieta y las abejas ahuyentan a los lobos que en ella residían, dejando libre el paso. Tras atravesar la caverna, Dino llega a Zerogrado.

No hay manera de adquirir pasaje para el expreso, pero en el andén hay una ricachona (Miss Molotova) que se dispone a viajar. Sólo que el guardaespaldas de la dama no deja que nadie se acerque a su protegida.

En una sala contigua hay un mono en una jaula que come plátanos de un racimo y a la entrada de la estación cuelga un retrato de un político bastante feo que a Dino le hace mucha gracia. Con la intención de compartir las carcajadas con su antepasado, Dino coge la foto y se la muestra al simio, pero éste no tiene sentido del humor y lanza un plátano a la cabeza del marinero.





¡Bueno! Al menos se trata de algo comestible y Dino tiene hambre: su vasta humanidad requiere alimentarse con frecuencia.

Así que se come la banana junto al guardaespaldas y tira la piel al suelo. El matón resbala, se fractura el brazo y queda inhabilitado para su trabajo, con lo cual nuestro desempleado obtiene la plaza vacante y se monta también al tren. ¡Y van dos!

SE COMPLETA EL EQUIPO

Regresemos por un momento a la Opera de Moscú, en la que actúa la bella Donna, "femme-fatale". Como suele ocurrir a las divas, Prima Donna tiene un admirador rico (R. J., por más señas), que la visita en su camerino y le promete llevarla al estrellato en Venecia. Donna acepta encantada y al poco tiempo la tenemos también en el *Orient Express*. Será la tercera protagonista de la aventura: Doug, Dino y Donna, las tres D.

Mientras R. J. duerme, Donna sale a pasear por el tren. En el extremo derecho está el coche-cafetería, en el que la flamante estrella tiene un desafortunado encuentro: se trata de Alex y Kos, los mismos que le dieron el pasaporte falso a Doug. Los dos tunantes conocen el no muy ortodoxo pasado de Donna y tienen pruebas de ello: unas fotos "artísticas" que a R. J. no le gustarían nada. Tienen "buen corazón" y se las darían a la dama, pero sólo a cambio de un microfilm con datos sobre el célebre juego de Lenintendo. ¿Y quién tiene la película? Pues nada menos que Miss Molotova, la escoltada por Dino. Se cierra el círculo.

Donna sabe mucho de seducción, pero poco de latrocinio, así que necesita ayuda. Por suerte en la cabina 3 encuentra a Doug, que es un viejo amigo, y el galante caballero ladrón accede a ayudar a la dama. Así que estamos una vez más en la piel del especialista en redistribución de riquezas y con él visitamos la cabina 10, en la que se hospedan la mafiosa Miss Molotova y Dino.

Justo en ese momento, Milady encarga un café a su corpulento empleado, que sale de la cabina y se tropieza con Doug. Resulta que también se conocían, así que el grandote accede a ayudar a Doug a preparar una "fiesta sorpresa" para la Miss. Algunos objetos de sus pertenencias, una película tal vez, servirían para conocer sus gustos. Primero debe cumplir el encargo de su patrona, así que va a la cafetería a por el café. Su torpeza lo lleva a derramarlo y la Molotova se mete en el aseo para cambiarse.

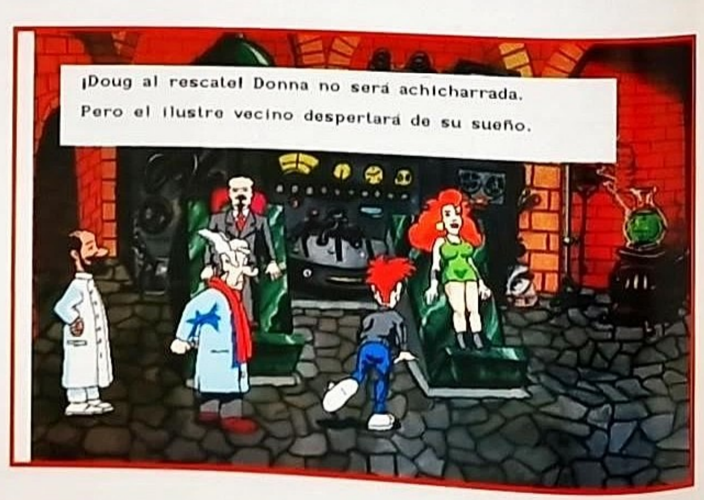
Es el momento de buscar algo para la "fiesta". Dino, que no tiene ni idea, sólo atina a coger una botella llena de somnífero en la alcoba y, cuando la dama sale del baño, un anillo que en él quedó olvidado, objetos que entrega a Doug.

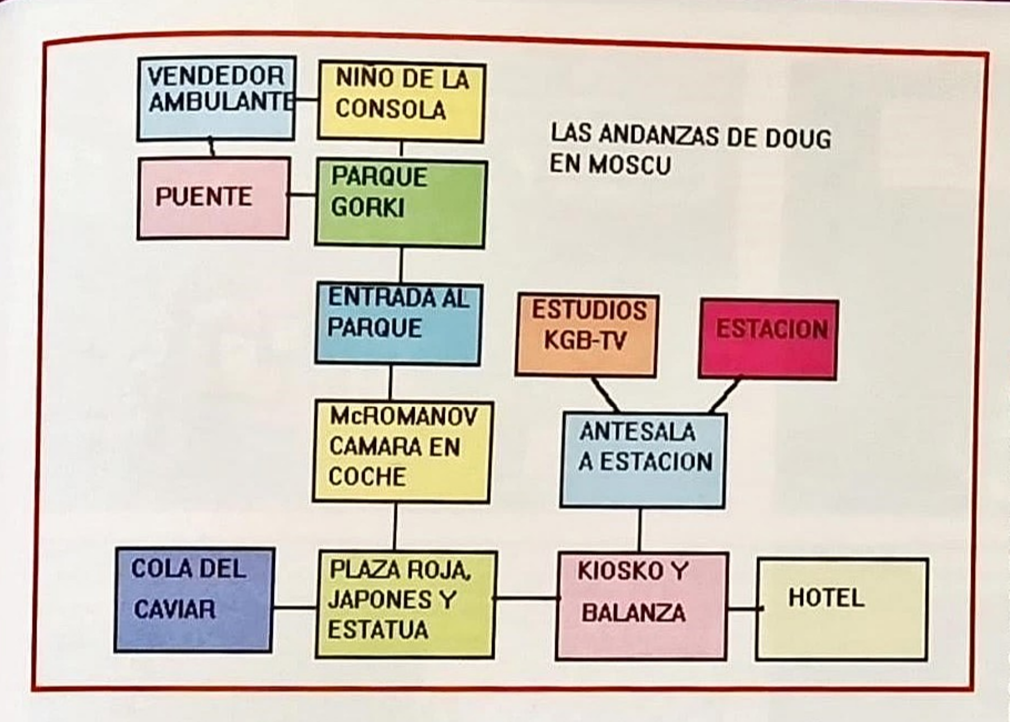
Nuestro ladrón le lleva el exiguo botín a Donna y, ¡oh, sorpresa!, dentro del anillo estaba el microfilm, con el que la afligida chica recupera las fotos. Regresa a darle las gracias a Doug y éste, con la misión ya cumplida, se encamina al bar para saludar a sus viejos conocidos.

PARA ALGO SON LOS AMIGOS

Pero en el bar hay alguien más: se trata nada menos que del ladrón que tan inmerecidamente se quedó con la corona del zar.







Doug comenta el problema con su amiga y Donna se compromete a hacer uso de sus "artes" para devolver el favor y ayudar a Doug a recuperar la joya. No tarda en meterse con el chorizo en la cabina de éste, que es la 2, y coloca el somnífero en el champán. Cuando el caco se duerme, registra la habitación. En el puño de una camisa del armario hay escrito un número. Eso puede ser interesante. Donna, coleccionista de "souvenirs" de sus conquistas, se lleva también una sábana, que le regala a Doug.

El número puede ser la clave para abrir el equipaje y sacar de él la corona. El problema está en llegar al vagón de carga.

Habría que empezar por sustraer las llaves del empleado que está en el corredor. Por suerte, el revisor tiene deseos de fumar y Doug va a pedir un cigarrillo a los siempre bien provistos Alex y Kos. Tienen, en efecto, uno, pero piden por él... ¡cien rublodólares! No hay problemas. Para eso está el acaudalado R. J.

Donna, siempre dispuesta a complacer a su benefactor, le pide el dinero a su "yiyi", y éste, como le sobra la pasta, satisface el antojo de su "palomita".

Dinero en mano, Doug compra el pitillo y se lo da al revisor.

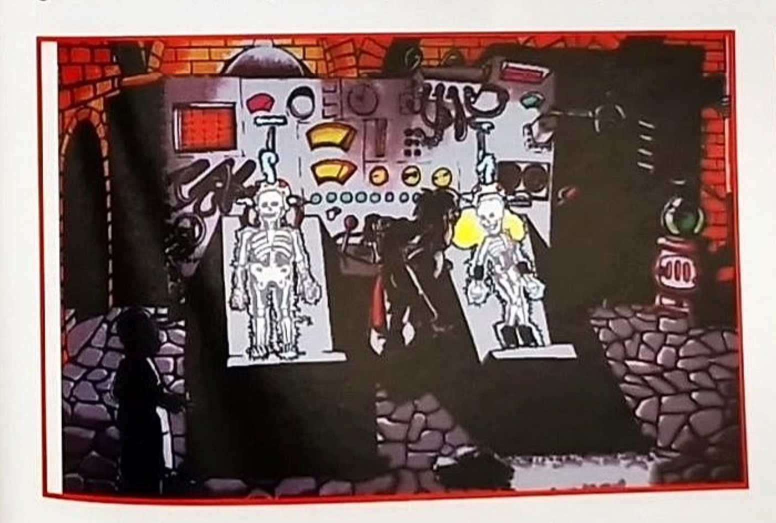
Pero éste no tiene cerillas. En un extremo del vagón restaurante, un "alborotador deportivo" le regala un mechero a Doug y el cigarrillo, al fin, puede ser encendido. Se trataba de tabaco un tanto "especial" y ahora el empleado "vuela" por las nubes, ocasión que aprovecha Doug para quedarse con las llaves.

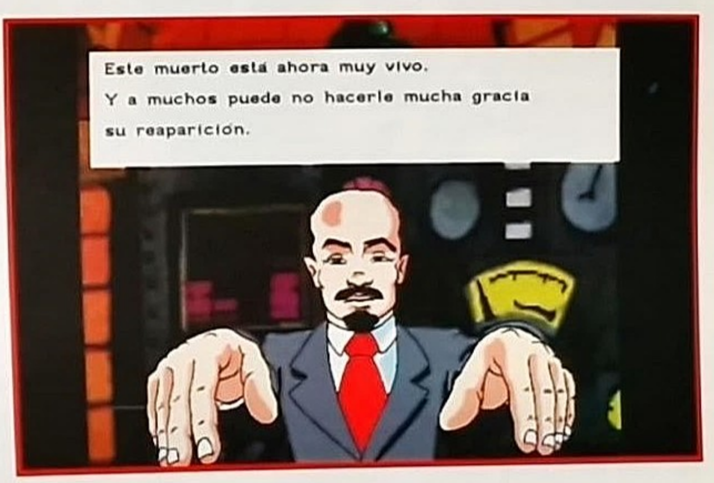
De regreso al extremo del tren, Doug sale por la puerta y se sube al techo, y, al más puro estilo Indiana Jones, salta de vagón en vagón hasta llegar al de carga, al que accede valiéndose de la sábana que le regaló la previsora Donna. Allí ve un ataúd un tanto extraño, pero, como no tiene a mano a Hércules Poirot para que aclare el misterio, mucho más interesante le resulta el baúl del ladrón, del que extrae la corona por la que tanto luchó.

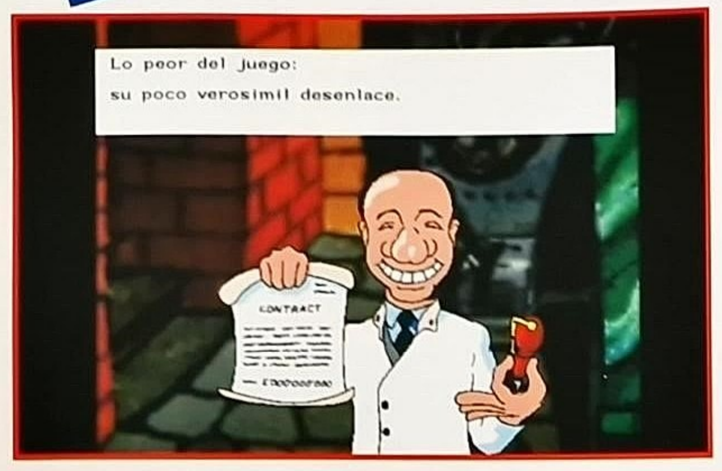
LOS HERMANOS MARX EN SIBERIA

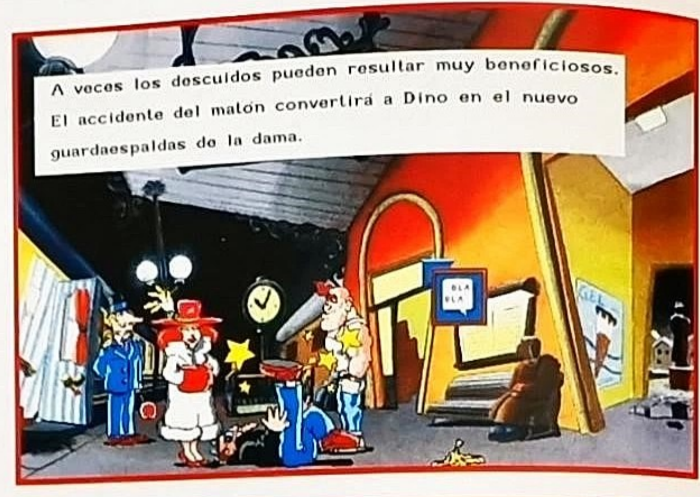
Está escrito que nuestros héroes están destinados a ir de sobresalto en sobresalto. El avance del tren se ve interrumpido por unos troncos y un par de asaltantes (cualquier parecido con Harpo y Groucho Marx es pura coincidencia) cargan con el misterioso ataúd y con las pertenencias de los viajeros (los ha enviado un tal doctor Virago). Como quien no quiere la cosa, se llevan también a Donna, pues el "doctor" necesita una virgen, a pesar de las protestas de la chica, alegando que ella no es Virgo, sino Capricornio. ¡Y allá van Doug y Dino al rescate!

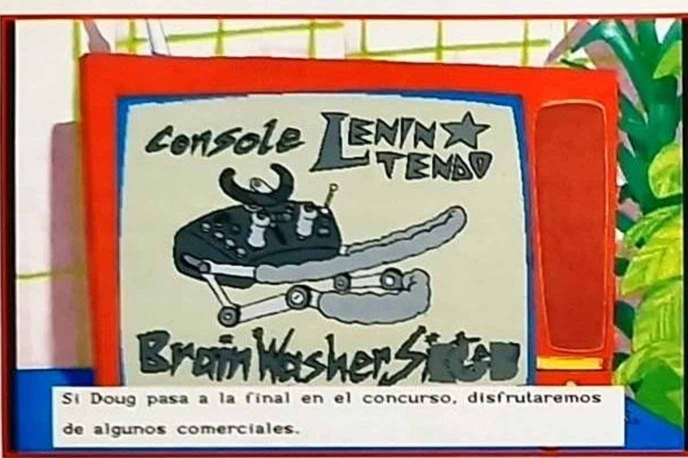
Lo primero es orientarse en la taiga. Abajo, derecha, derecha, abajo y los dos Caballeros de la Mesa Helada llegan a un puente roto. Los hercúleos brazos de Dino colocan unas grandes piedras en el río y ya están los dos del otro lado. En el pueblo encuentran a Zelda, cuyo carromato parece ser más veloz que el Ave. La gitana conoce a Virago, que al parecer sabe de magia negra y de cómo resucitar a los muertos, así que se impone acercarse con cautela y, de ser posible, provistos de una poción mágica. Para hacerla, Zelda necesita huesos de muerto, alas de murciélago, un diente de león y semillas de girasol. Pero ya no tiene nada de eso por culpa de algún pícaro (¿quién sería?) que le vació los estantes.













APRENDICES DE BRUJOS

Los huesos aparecen, como es natural, en el cementerio. El enterrador está en lo suyo, pero no se muestra muy dispuesto a hablar sobre Virago. Doug recoge una botella del cementerio, una lámpara del pueblo y llena la botella con el alcohol de la lámpara. Trago en mano, al enterrador se le suelta la lengua e informa que el tenebroso doctor vive en medio del bosque.

El murciélago bien puede estar en la torre de la iglesia y desde allí quizás se pueda divisar la casa de Virago. Para subir al cielo se necesita un carámbano grande y uno chiquito. Doug recoge cinco de ellos cerca del lugar en el que obtuvo la lámpara. Para improvisar un telescopio le pide a Dino que cargue con una tubería de desagüe y, tras dormir, con la caja de música del marino, de un anciano que descansa cerca de la torre se obtienen unas buenas gafas cuyas lentes, unidas al desagüe, forman el telescopio de marras. Por si se necesita un proyectil, recogen una piedra que está al pie de la torre y también (nunca se sabe) una lona situada sobre unos troncos.

Ya se puede subir a la torre con la ayuda de los carámbanos. Una certera pedrada a la campana echa a volar al murciélago. Dino lo captura con la lona y el telescopio permite, en efecto, divisar la villa del doctor.

Al bosque van entonces nuestras dos "Caperucitas". Por el camino no encuentran al lobo, sino un agujero de ardillas y, en él, las semillas de girasol. Siguen hacia la derecha en cuanto pueden y llegan, por fin, a Villa Lazarus. Con un guardia armado en la puerta y sin la poción, no es el momento de entrar, pero sí de arrancar un diente a uno de los pétreos leones de la entrada para completar el inventario de ingredientes. Zelda hace la poción y, de regreso a la villa, Doug la bebe para transformarse nada menos que en un murciélago. ¡Envidia le daría al Conde Drácula!

LAS PERIPECIAS DE UNA CHICA SECUESTRADA

¿Y qué ha ocurrido con Donna? Nuestra angustiada prisionera está encerrada en una habitación de la villa. El guardia de la puerta no la deja salir, pero en el techo hay una trampilla y la atlética chica sube a explorar la buhardilla. Allí se hace de una botella de cloroformo. Llena con ella el frasco de perfume de su tocador y pone a dormir al gorila de la puerta. Al salir, no tarda en encontrar la habitación de Virago y en ella las llaves que la conducirían a su libertad, pero el doctor tiene el sueño ligero. No queda más remedio que seguir explorando.

Escaleras abajo está el laboratorio. El diario del doctor contiene la receta de cómo despertar a los muertos: ácido ascórbico, alas de murciélago y plumas de avestruz. En el ojo del esqueleto hay una llave y, abierto el estante, un libro completa la información: se necesita un campo magnético en movimiento.

¿Qué interés puede tener Donna en





revivir a un difunto? Si el muerto en cuestión es una urraca disecada, como la que vio en el desván, las habilidades cleptómanas de estas aves bien pueden servir para obtener las llaves.

Las alas de murciélago están en el propio laboratorio y para el ácido ascórbico nuestra ilustrada amiga recoge las frutas del comedor. También trata de hacerse de un busto, pero éste se rompe y Donna recoge un pedazo de yeso (la magia y los círculos de tiza siempre han sido muy bien llevados). Por último, la almohada de su habitación estaba llena, para alegría de Donna, de plumas de avestruz.

La calavera del laboratorio sirve de retorta para hacer la mezcla y Donna carga con ella la pluma de fuente que está sobre la mesa. Campo magnético en movimiento... Del reloj del propio laboratorio sale un imán. De regreso al desván, Donna imanta un disco, dibuja un círculo de tiza caucasiano en el suelo, pone en él la disecada ave, le inyecta resucitador instantáneo y echa a andar el viejo gramófono. Ya tiene una fiel mascota que la seguirá a la habitación del pérfido Virago.

El cuervo, a petición de Donna, roba las llaves y se despide con un "nevermore". Pero aún queda una dificultad: el guardia de la puerta principal. Donna recoge un tiesto con flores del comedor y lo tira desde la ventana de su cuarto, poniendo a dormir al aparente último obstáculo. Sólo que, en realidad, no era el último.

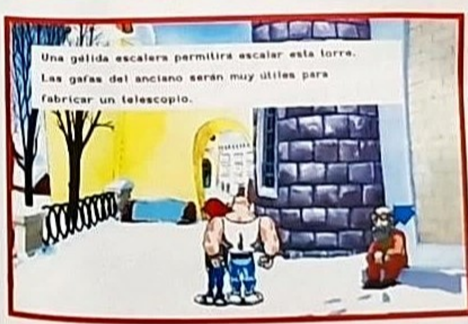
EL DESPERTAR DE LA MOMIA

Cuando Donna abre la gran puerta con su llave, aparece un inesperado segundo guardia que la conduce de regreso ante el doctor. De pronto, la trama se revela: se trata de resucitar nada menos que a Lenin (solución al misterio del ataúd), para que ponga orden en la descarriada Rusia. Donna es atada a una camilla, junto a la ilustre momia, pero el doctor, gracias a las andanzas de la bella, se ha quedado sin alas de murciélago. En esto aparece un individuo que, como era de suponer, no es ni más ni menos que Doug. La rápida reyerta que se produce a continuación no alcanza a impedir el despertar de Ulianov.

Esta es una historia con final sorpresa, aunque bastante inverosímil, cosa que desluce un poco la gracia mantenida a lo largo de la trama. El ayudante de Virago era en realidad un "scout" disfrazado que ofrece a Vladimir Ilich un millonario contrato para que presente el Concurso de las Matrioshkas. Y Lenin, contra todo pronóstico, lo firma. Como diría Bocaza Brown, "nobody is perfect". Y aquí van nuestros tres héroes, atravesando la helada estepa a lomos de camello, en busca de nuevas aventuras.

JULIAN PEREZ









CORREO

ISHAR II

La instalación de *Ishar II* ha sido totalmente correcta, pero el problema aparece cuando me dispongo a iniciar el juego después de pasar por la pantalla de configuración, ya que se queda totalmente colgado.
Tengo memoria de sobra, ya que tengo hecho el MEMMAKER.

SERGI LAGUNA SAURA
BARBERA DEL VALLES (Barcelona)

Respuesta

Nos imaginamos que MEMMAKER te haya dejado por lo menos 600 Kbytes libres de memoria básica, pues es la memoria que exige *Ishar II* para funcionar sin problemas. Con sonido, deberías contar con 608 Kbytes libres. Nuestro consejo es que utilices un gestor de memoria como QEMM, que, la mayoría de las veces, te proporciona 630 Kbytes.

CURSE OF ECHANTIA

Cuando llego a la nube tengo que coger la bolsa de arena, pero no lo consigo porque el viento sopla en otra dirección. ¿Cómo puedo cogerla?

MARIA DEL CARMEN CASADO
PINTO (Madrid)

Respuesta

Se trata de una cuestión de habilidad, algo raro en una aventura gráfica. Tienes que correr en la misma dirección del viento y, cuando vayas a caer, saltar en dirección contraria. Te costará algunos intentos hasta que lo consigas.

SIMON THE SORCERER II

¿Sirven para algo los cangrejos? ¿Sirve para algo el carro?
Al llegar al castillo volando con los globos, me los pinchan. ¿Qué hago para que no me los pinchen?

MARIO COLLADO TORRIJOS
MADRID

Respuesta

Los cangrejos y el carro son elementos decorativos, aunque el juego indique su nombre como en el caso de otros objetos que sí se utilizan. Estos están para despistar al personal.
Para que no te pinchen los globos los demonios del castillo, debes introducirte en el castillo y subir por el Torreón que conduce a la Sala del Tesoro. Tras hablar dos veces con los demonios (la primera te tirarán por las escaleras, hagas lo que hagas), vierte el batido cenagoso sobre la estrella mágica pintada en el suelo. Ahora reúne de nuevo los globos para viajar sin peligro a la ventana.

PRISONER OF ICE

Estoy en el submarino. Hamsun ha desaparecido, la sala de torpedos está inundada y no consigo abrir la esclusa. ¿Qué hago? ¿Cómo logro salir del submarino?

JUAN MANUEL CHENLO
SANTIAGO (CHILE)

Respuesta

En la escotilla para bajar a la sala de máquinas, debes romper el cuadro eléctrico con el hacha. En el número 41 de *OK PC* se publicó el esquema de los interruptores, junto con sus llaves en posición.
Ahora podrás acceder a la sala de torpedos a través de la escotilla del dormitorio.
Introduce la llave que desmontaste de la puerta de la bodega en un mecanismo situado en la parte superior derecha de la sala. Gíralo para achicar el agua.
Abre la escotilla para lanzar torpedos situada a la izquierda. Abre uno de los tubos lanzatorpedos y avisa a Driskoll para que dispare.

ESCRIBENOS A:
OK CORREO
Plaza República del Ecuador, 2, 1º B
28016 MADRID

Esto se está animando y nadie está a salvo de vuestras oportunas críticas. En ellas se demuestra que, demasiadas veces, las revistas y las distribuidoras estamos lejos de lo que realmente os gusta a vosotros. Tomamos nota de todas vuestras ideas para mejorar *OK PC*. Esperamos vuestras cartas porque cada una de ellas es comentada en la redacción. Pero os pedimos que moderéis el lenguaje, pues muchas de ellas no se pueden publicar o tienen que ser recortadas porque una cosa es criticar y otra insultar. Seamos civilizados para exigir lo que nos corresponde.

Tengo que exponer que las demos que traen la mayoría de las revistas son una "timada", no sale nada o son una birria. Sin ir más lejos, en el mes de julio, mi primo compró una revista que no quiero mencionar porque salía la demo jugable de Virtua Fighter, pero al intentar instalarlo no salía, ya que tenía el Windows 3.1 y la mayoría tenía que ser ejectuados desde Windows 95.

Además solo pudo sacar 5 o 6 demos de las muchas que anunciaba la revista.

Soy un programador de ensamblador más solo "que el caballo del malo". Acerca del presente de los videojuegos tengo poco que decir, ya que acabo de ver la demo del Quake en el CD de la revista y a la vista está que hay una increíble batalla por la superación de la que nos vemos beneficiados como "consumideros".

Acerca del futuro, he leído el editorial del nº 49 donde se habla de una realidad como un templo, pero en la que he de diferir, ya que, como programador de Ensamblador, tengo la facultad de "pasar" de cualquier sistema operativo. Mencionáis que a los programadores nos dan los manuales que a Mr. Millonetti (Bill Gates) le apetece y lo cierto es que es así, pero todavía queda una raza de intocables a los que les gusta decir a la máquina directamente qué es lo que tiene que hacer y supervisar paso a paso lo que está haciendo. Yo me considero uno de ellos, ya que desensamblando puedo descubrir lo que hace un programa y lo que más me frustra es que animéis a los programadores a que pierdan el ánimo y caigan en las manos de los superingenieros de Mr. Millonetti. Debemos modernizarnos y descubrir las opciones que nos presenta la nueva tecnología.

En la revista OK PC nº 48 poníais la solución del "S.O.S. Selva Virgen". Me gustó tanto que me lo compré. En la tienda tenían la versión CD-ROM y disquete. Elegí la versión CD, que me costó 1.000 ptas más. Cuando llegué a mi casa, pensé que el juego en CD tendría voces, mejores gráficos, sonido, etc., pero, al instalarlo, tenía toda pinta de ser en versión disquete. No tenía voces, gráficos renderizados y no leía del lector del CD, ya que con instalarlo en el disco duro podías jugar. Desilusionado fui a la tienda para explicar lo que me pasó, pero al no tener el juego ningún defecto no me lo cambiaron, aunque fuera versión en disquete.

Me gasté 6.000 ptas. en un juego en disquete camuflado en un CD. Me gustaría que Coktel Educative se diera cuenta de que está timando el pelo a la gente y no es nada bueno.

Quiero expresaros mi queja que va dirigida a los fabricantes de video-juegos. Tengo un PC 386 SX con 10 Megas de memoria RAM y 500 Kbytes de memoria convencional. Hace poco tiempo le he incorporado un CD-ROM de doble velocidad, dos altavoces estéreo, una tarjeta de sonido compatible con Sound Blaster y un monitor SVGA con lo que creía haber constituido un ordenador más o menos bueno para los tiempos que corren. Durante algún tiempo he estado encantando, pero cuál no sería mi sorpresa cuando habiéndome gastado cerca de 40.000 ptas., voy a la tienda de informática del Corte Inglés (una de las más especializadas en el tema) y me dicen que no tienen un solo juego para 386 y que tenía que cambiarme a un Pentium 100 por lo menos. ¿Cuánto tiempo me va a durar este ordenador? ¿Por qué no se limitan a crear juegos divertidos y amoldables para la mayoría de los ordenadores? ¿Por qué nos obligan a la mayoría de los consumidores a pasar horas y horas creando discos de arranque? ¿Tenemos que comprar un ordenador especial para cada juego?

NOTA : Comprendemos tus motivos, pero deberías haberte informado antes de adquirir un caro kit multimedia sobre el procesador necesario para los juegos. El tiempo del 386 pasó hace ya bastantes años.



Enviad vuestras críticas y cartas a:

OK PC "Zona Neutra"
Plaza República del Ecuador, 2, 1º B
28016 Madrid



En esta sección pretendemos que conozcáis cúales son nuestros gustos y cúales son esos diez títulos que transcurrido el tiempo no dejaríamos de jugar y siempre tendrán un lugar de lujo en nuestra ludoteca.

MIGUEL ANGEL ALCALDE

1. Quake
2. Warcraft II
3. Duke Nukem 3D
4. Command & Conquer
5. Flight Simulator 5.0
6. Wolf Pack
7. Cannon Fodder II
8. F-29 Retalliator
9. Star Flight
10. Star Combat

ENRIQUE MALDONADO

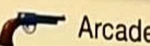
1. Warcraft II
2. Quake
3. Civilization II
4. The Settlers Í
5. Command & Conquer
6. Allied General
7. FIFA 96
8. Warhammer
9. Screamer
10. Lands of Lore

CARLOS F. MATEOS

1. Quake
2. Warcraft II
3. Command & Conquer
4. Phantasmagoria
5. Z
6. Full Throttle
7. Screamer
8. Mortal Kombat 3
9. Descent
10. The Settlers II

ANGEL FCO. JIMENEZ

1. Warcraft II
2. Quake
3. Lands of Lore
4. Simon the Sorcerer II
5. The Settlers II
6. The Dig
7. Eye of Beholder II
8. Hand of Fate
9. Ascendancy
10. Bloodwych

 Estrategia  Simulación y Deportes  Aventura-Rol  Arcade



Contenido CD-ROM

Este es el navegador multimedia con el que cada mes disfrutarás con tus demos favoritas. Gracias a su gran número de opciones tienes la posibilidad, tanto de ver los programas y demos más impresionantes, como el shareware mejor seleccionado, los vídeos más impactantes y los archivos de sonido y música con más ritmo, a golpe de ratón.

A continuación, os ofrecemos una rápida pero completa relación de todas las acciones realizables en el cuadro de mandos.

Si por cualquier caso seguís teniendo problemas a la hora de moveros por el navegador, lo único que tenéis que hacer es dirigiros al botón en cuestión y presionar F1, con lo que obtendréis la explicación del mismo. A continuación, con volver a pulsar F1 saldréis de nuevo al programa. Fijaos sobre todo en el cursor del ratón, ya que variará en función de si se puede realizar alguna acción o no. En caso afirmativo, se transformará en una mano y, en el negativo, seguirá siendo una flecha. Esperamos que os guste y que os facilite enormemente vuestro paseo mensual por el CD-ROM.

INSTALACION DEL CD-ROM

Para instalar el CD-ROM que regalamos con este número de la revista *OK PC*, sigue los siguientes pasos:

- Si tienes instalado Windows 95 aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM el navegador de OK PC. También puedes utilizar el botón derecho del ratón sobre el icono del CD del grupo Mi PC para ver más opciones.
- Si tienes Windows 3.1. sigue los siguientes pasos: Ejecuta Windows.
- Desde el Administrador de Programas, abre el menú Archivo, pulsando sobre la palabra Archivo con el cursor del ratón.
- Selecciona la opción Ejecutar y escribe en la ventana que aparecerá a continuación: "D:\OKPC\OKPC.EXE", sin las comillas. Si tu unidad de CD-ROM no es la D:, cambia esta letra por la que corresponda a tu ordenador. Pulsa sobre el icono Aceptar y se ejecutará el programa que gestiona el CD-ROM. El programa no instala nada en el disco duro, todo se realiza desde el propio CD-ROM.

RESOLUCION DE PROBLEMAS

La diversidad de equipos y configuraciones existentes en el mercado hacen muy difícil definir un estándar que valga para todos los equipos. Si en el programa de Windows se enciende el botón de Ejecutar y no consigues que funcione la demo, ten en cuenta lo siguiente:

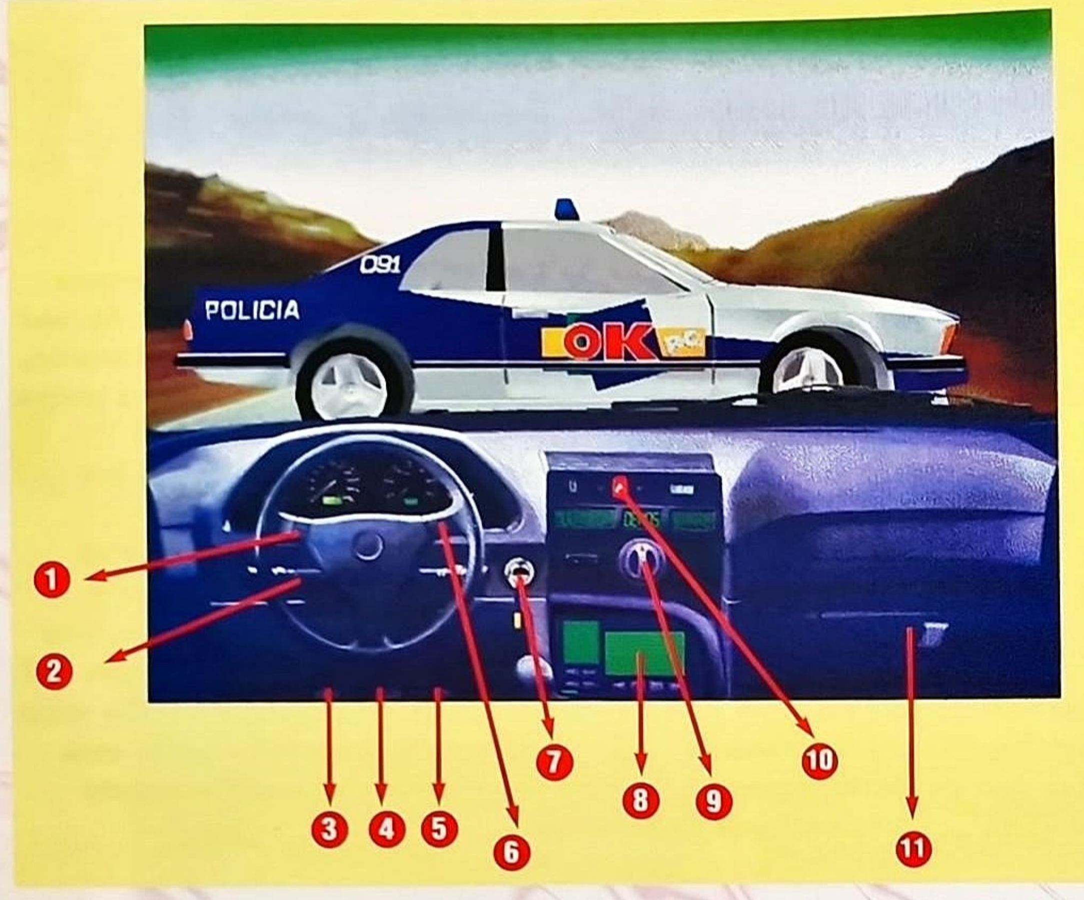
- Debes tener suficiente memoria libre del tipo que sea requerida. Si el sistema operativo tiene menos de 580 Kb (593.920 bytes) libres, tendrás muchos problemas de memoria. Si quieres liberar más memoria, sal de Windows y ejecuta el programa bajo MS-DOS. Ten cuidado, los equipos que vienen con el sistema operativo y Windows preinstalados sólo suelen estar optimizados para utilizar memoria extendida XMS.
- En caso de que el juego te funcione excesivamente lento, sal de Windows y ejecútalo bajo MS-DOS. Windows ralentiza mucho la ejecución de programas diseñados para MS-DOS.
- No ejecutes NUNCA un programa bajo Windows si no estás seguro de que puede funcionar bajo este entorno. El mal uso de Windows puede ocasionar pérdidas irrecuperables de información.
- Si tu problema es que los efectos sonoros no se oyen por tu tarjeta de sonido, sino por el altavoz del PC, prueba a ejecutar el programa bajo MS-DOS.
- La mayoría de los programas del CD-ROM están configurados para utilizar Sound Blaster con dirección 220, interrupción 5 y DMA 1. En algunos casos se obliga a tener esta configuración, pero en la mayoría de las ocasiones puedes copiar el juego al disco duro y luego cambiar la configuración de sonido. Para hacer esto busca un archivo con el nombre INSTALL, SETUP, CONFIG, SOUND o algo similar y ejecútalo.
- Muchos programas shareware necesitan las librerías VBRUN100.DLL, VBRUN200.DLL o VBRUN300.DLL para poder ejecutarse. Para que no tengáis ningún problema en localizarlas, las hemos agrupado en un directorio que sale del directorio raíz llamado VBRUN.DLL. Si quieres que Windows esté siempre preparado con estas librerías activas no tienes más que copiarlas desde el CD-ROM a los directorios C:\WINDOWS y C:\WINDOWS\SYSTEM.
- Muchos programas shareware necesitan que tengas cargado el controlador ANSI.SYS para funcionar correctamente. Para instalar dicho controlador añade la línea DEVICE =C:\DOS\ANSI.SYS a tu archivo CONFIG.SYS.

Para que no tengas problemas, hemos incluido en el programa de este CD-ROM los pasos necesarios que hay que dar si quieres ejecutar un programa bajo MS-DOS.

BADMOJO
\BADMOJO\BMDEMO.EXE

● 486DX2 8MB

Demo jugable de este terrorífico juego no apto para estómagos sensibles. Si alguna vez te has



1y .6 - Para avanzar y retroceder en la lista de las demos.

2.- Para obtener más información sobre la demo activa o salir de la ayuda.

3, 4 y 5.- Sirven para, respectivamente, instalar, copiar y ejecutar las demos.

7.- Para salir del naveegador multimedia

8.- Para abrir el reproductor multimedia

9.- Selector para demos, multimedia y shareware.

10.- Para activar la ayuda

11.Abre el catálogo del mes.

preguntado como es la vida de una cucaracha, ahora tienes la oportunidad de descubrirlo. La demo incluye un trailer de demostración en el que verás numerosas secuencias de esta sorprendente aventura.

BATTLE ARENA TOSHINDEN
\TOSH\TSD.EXE

● 486DX2 8MB

Ante nosotros tenemos una demo jugable en 3D de uno de los juegos de lucha más atractivos y adictivos creados hasta el momento. ¿Quién no ha deseado combatir cuerpo a cuerpo sin necesidad de sufrir las consecuencias?

THUNDER
\THUNDER\RUNME.BAT

● 486DX2 8MB

Demo no jugable repleta de acción en la que podrás ver las características de esta impresionante simulador de vuelo, cuya demo jugable también podrás disfrutar en este número.

DEMO DE THUNDER
\THUNDER2\SETUP.EXE

● 486DX2 8MB

Pilota esta sofisticada arma de combate a través de los pisajes más reales que jamás has podido ver en un simulador. Pero no te entretengas en contemplar las vistas, pues los innumerables enemigos que saldrán a tu encuentro intentarán que esta sea tu última misión.

MUPPET TREASURE ISLAND
\DEMO\MTIWIN95.EXE

● 486DX2 8MB

Ya están aquí de nuevo nuestros amigos los teleñecos dispuestos a provocar las más hilarantes situaciones. En esta ocasión andan a la búsqueda de un tesoro y probablemente tengas que ayudarles. Personajes en vídeo y escenarios realistas para esta estupenda aventura. En caso de que tengas instalado Windows 3.1, deberás ejecutar esta demo desde fuera del navegador, ejecutando el fichero MTI-WIN31.EXE

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN
\AMAZON\QUEEN.EXE

● 486DX 4MB

Métete en la piel de un aventurero en los turbulentos años cuarenta, en los que el Amazonas era una tierra totalmente inexplorada. Clásica aventura gráfica que hará las delicias de todos los aficionados a este género. Debe ejecutarse en MS DOS, meidante el fichero QUEEN.EXE.

THE DIG
\THEDIG\THEDIG.EXE

● 486DX2 8MB

Aquí tienes la oportuinidad de jugar a una de las mejores aventuras gráficas que jamás se han hecho. Conservando el estilo que hizo famosa a la compañía Lucas Arts y más enigmática que nunca, este juego ha pasado ya a la historia por méritos propios.

SIMISLE
\SIMISLE\INSTALL.EXE

● 486DX2 8MB

Olvida por un rato la agitada vida de la ciudad y descubre las maravillas que una isla desierta puede ofrecerte. Conviértete en un Robinson a través de tu ordenador, pero recuerda que el futuro de la isla depende sólo de ti.

GENE MACHINE

● 486DX2 8MB

Regresa a la Inglaterra victoriana con esta aventura gráfica. Nobles caballeros, sirvientes, mayordomos y gentes de toda ralea, harán que te sientas como un personaje mas. Y esto sin olvidar los magnificos decorados y el ascepto de dibujo animado de los personajes. Este juego se debe ejecutar en modo MS DOS.

REBEL ASSAULT 2 (OKPC.BMP OKPC OKPC.BMP NNN) \GENEDEMO\GENE.EXE

● 486DX2 8MB

Quien se puede resistir a la tentación de verse inmerso en una autentica batalla espacial. Realiza la misión que te ha sido encomendada y si no eres capaz, al menos intenta sobrevivir. Quizá uno de los mejores juegos de simulación espacial que jamás se han hecho, ahora en su segunda parte. Se ejecuta bajo MS DOS.

SOLUCION A SHIVERS \TRICKSJP\SHIVERS\HIPER.EXE

● 486DX 4MB

Solución hipertexto al inquientante juego Shivers. Escenarios, personajes y todas las pistas para encontrar la solución a esos problemas que se te resistieron. Además, este mes, ponemos a tu disposición este misma solución mediante páginas WEB, para que empieces a familiarizarte con este entorno tan común en Internet. Para visualizarlas, necesitas utilizar algún navegador de Internet.

LECTOR \LECTOR

En este directorio encontrarás cuatro simpáticos programas enviados por algunos de nuestros lectores.

MAPAS CIVILIZATION 2, DUKE 3D y WARCRAFT 2 \NIVELES

● 486DX 4MB

Nuevos escenarios para estos populares juegos. Deberás copiarlos en el directorio en donde tengas instalado el juego.

NIVELES PARA EL DOOM2 (OKPC.BMP NIVELES OKPC.BMP NNN)

Nuevos niveles para el DOOM2. Para ver como se ejecutan, lee el fichero .TXT que hay en el directorio.

MULTIMEDIA

DRAGON'S LAIR 2 \MPVIDEOS\DEMO.AVI

Disfruta con este vídeo en el que podrás ver la presentación de este increible juego de ambientación medieval.

SHAREWARE

COMET BUSTERS! \SHWARE\COMET\INSTALL.EXE

● 486 33Mhz 8Mb

Aquí tenemos una nueva versión de uno los juegos más famosos que han existido: Asteroides. ¿Quién no ha intentado alguna vez que su nave no fuera destrozada por esos enormes asteroides de caprichosas trayectorias?

CYBER SPHERE \SHWARE\CYBER\CYBDEMO.EXE

● 486 DX 4MB

El Arkanoid es, tal vez, uno de los juegos más adictivos que jamás se han hecho. Prueba de la gran aceptación que siempre ha tenido es la gran cantidad de versiones que existen. En esta selección te presentamos dos de las mejores que hemos visto en los últimos tiempos. Esta primera se llama CyberSphere y tiene un sonido y unos movimientos magníficos.

F2000 \SHWARE\F2000\F2000.EXE

● 486 DX 4MB

Divertido juego de carreras de coches en el que deberás competir contra tres rivales que no te lo van a poner nada fácil.

GEMSTORM \SHWARE\GEMSTORM\GEMDEMO.EXE

● 486 DX 4MB

Nueva versión del conocidísimo Tetris. En esta ocasión, en vez de complicadas figuras geométricas, deberás colocar parejas de esferas de diversos colores.

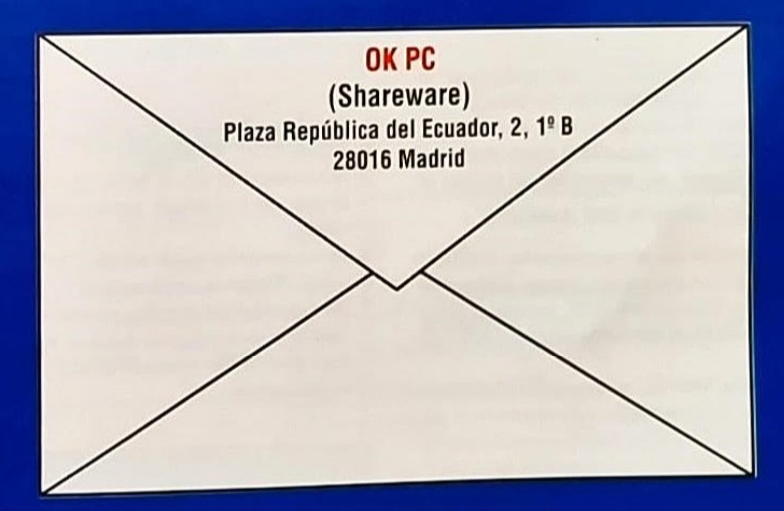
WINBRICK96 \SHWARE\WINBRICK\INSTALL.EXE

● 486 DX2 4MB

Ya tenemos aquí la versión de Arkanoid para Windows95. Controla la endiablada bola y destruye con ella el mayor número posible de ladrillos. Nuevos gráficos y sonidos para este clásico.

PARTICIPA CON 

Si eres creativo y quieres que aparezcan tus programas shareware (juegos) en nuestro CD-ROM, envíanoslos en disquete o CD-ROM a:



Envíanos tus creaciones, ampliaciones de juegos, nuevos escenarios, niveles y todo lo que te gustaría compartir con nosotros, junto con tu autorización por escrito y podrás ver tus creaciones en el CD-ROM del mes siguiente. No olvides tu dirección por si necesitamos ponernos en contacto contigo por correo.



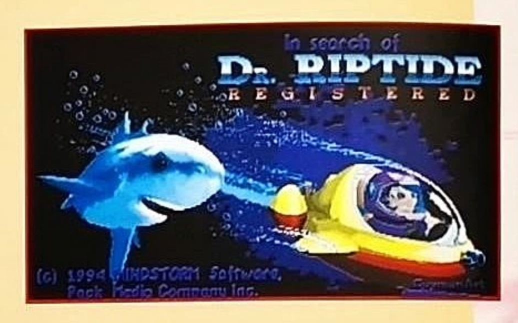
SECCION DE UTILIDADES

Nuestro CD-ROM incluye las últimas versiones de las utilidades más típicas que son necesarias en todo PC multimedia. Las que incluimos este mes son las siguientes:

- **Librerías VBRUN:** En el directorio \VBRUN.DLL encontrarás las librerías software más típicas en todos los juegos shareware. Si tienes problemas con algún programa shareware, es recomendable que copies todas estas librerías a los directorios \Windows y \Windows\System.
- **Video for Windows:** En el caso de que tu versión de *Video for Windows* esté desfasada o tengas algún problema en la reproducción de vídeos, es recomendable que instales la última versión de este driver. En el directorio \VFW11E encontrarás la versión 1.1e. Para instalar *Video for Windows* sólo tienes que ejecutar el programa MSSETUP.EXE.
- **Quick Time:** En el directorio \Qtime encontraréis el programa QTIME.EXE que se utiliza para reproducir videos *Quick Time* bajo Windows. La versión que se encuentra en el CD-ROM es la 2.03.
- **GWS:** En el directorio \GWS encontrarás el visualizador shareware *Graphics Work Shop* (GWS) en su versión para MS-DOS. Este programa lo puedes utilizar para ver imágenes en múltiples formatos, así como para cambiar su tipo, aspecto y un sinfín de psoibilidades.
- **Wing:** Muchos programas de Windows utilizan el modo gráfico de 32 bits que ofrece *Wing*. Si algún programa de Windows te exige utilizar *Wing*, utiliza esta ampliación de Windows.
- **Visor Multimedia:** Este visor multimedia te permite reproducir todo tipo de material multimedia (videos, compact disc, etc). El programa puede ser instalado al disco duro para poder utilizarse sin necesidad de utilizar el CD-ROM.
- **Drivers VESA:** En el subdirectorio \UNIVE43 encontrarás los drivers universales para activar los modos SVGA en MS-DOS, pruébalos si tienes problemas de ejecución con juegos SVGA.
- **Paint Shop Pro:** En el directorio \PSP3 está la versión shareware de este conocido y potente programa de edición y visualización de la gran mayoría de formatos gráficos existentes. Esta versión sólo funciona bajo Windows.
- **Antivirus:** Hemos incluido una de las últimas versiones shareware del SCAN de Mac Afee tanto para MS-DOS, como para Windows 95., para asegurar la integridad de tu disco duro.
- **Compresor ZIP:** En el subdirectorio \WINZIP se encuentra el compresor ZIP para el entorno gráfico Windows.

Intrucciones para el juego completo IN SEARCH OF DR. RIPTIDE

Como agente Naval Especial (SNAT) se te ha asignado una dificil misión. Para completarla dispondrás de uno de los más avanzados modelos de submarinos existenetes hasta la fecha.



El objetivo de la misión es buscar y destruir el laboratorio de Dr. Tiberius Riptide que se encuentra bajo el mar. Este científico se ha vuelto loco y debe de ser eliminado antes de que ponga en peligro a todo el planeta.

Dispones de un submarino Jason al que se le sumará un modelo pequeño, imprescindible para acceder a las pequeñas grutas escondidas en el fondo del mar.



INSTALACION DEL JUEGO

Para instalar el juego sitúante en el intérprete de comandos de MS-DOS (generalmente C:\>) y teclea:

1. D: <Pulsa Intro>
2. CD\RIPTIDE <Pulsa Intro>
3. Si tu unidad de CD-ROM no es la D:, cambia el nombre por el que corresponda al de tu unidad.
4. Para ejecutar el juego teclea RIPTIDE.EXE y pulsa <Intro> a continuación.
5. Para guardar tus mejores puntuaciones y aumentar la velocidad de carga te recomendamos que copies el juego a un directorio de tu disco duro.



ESTAS SON ALGUNAS DE LAS PASSWORD DE NIVEL

EPISODIO	PASSWORD	NOMBRE
1	1	Shallow Sea
1	UR2GD	Micro Menace
1	URGR8	Tulip Tango
1	4GOOD	Red Tide
1	2MUCH4U	Fathoms of Teeth
1	ACE	Think Tank

LAS TECLAS

Estos son los principales controles de este juego:

<Teclas del Cursor> Controlar la dirección del submarino.
<Control> Cambio de submarino y entrada a las grutas.
<Barra Espaciadora> Disparar torpedos.

A medida que avances en el juego irás encontrando objetos especiales que dotarán a tu submarni de más poder destructivo y defensivo.

Las armas y los aumentos de potencia de fuego se recogen pasando sobre ellos. Entre las armas más potentes está el "Pulse Cannon", un potenete cañón con el que fulminarás en un momento al más terrible y duro de los peligros submarnis que te esperan.

A medida que terminemos las misiones se nos irá dando un password para que la próxima vez que juguemos no tengamos que empezar desde el principio.





Si sólo te gustan las sorpresas agradables...

¡suscríbete!

Abrir cada mes un nuevo ejemplar de tu revista favorita es siempre un grata sorpresa. Pero ahora, si te suscribes vas a tener otras muchas.
Por ejemplo: te enviamos cada número puntualmente a tu casa. Además puedes pagar tu suscripción de la manera más cómoda para ti.
Y lo más importante:

El Pilot Trackball de Logitech sustituye ventajosamente a los viejos ratones tradicionales. Es más ergonómico y preciso, incluye un software capaz de adaptarlo a sus necesidades y ocupa mucho menos espacio ya que no es preciso desplazarlo por la mesa. Y, naturalmente, es compatible IBM



OK PC

Oferta válida únicamente para España

Oferta válida hasta agotar existencias

Deseo suscribirme a la revista **OK-PC** por el periodo de un año y en la modalidad de pago que indico.

NOMBRE ______ **1er. APELLIDO** ______

2º APELLIDO ______

DOMICILIO ______ **NUMERO** ______ **PISO** ______

C. POSTAL ______ **CIUDAD** ______

PROVINCIA ______

EDAD ______ **CIF o NIF** ______ **TELEFONO** ______

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

8.340 Pta. por un año de suscripción.

12 envíos más el REGALO, incluidos los gastos de envío. La suscripción por un año comprende 12 números.

FORMA DE PAGO

☐ **CONTRA-REEMBOLSO**

☐ **CHEQUE** a nombre de LARPRESS, S.A. adjunto a este boletín

TARJETA

☐ VISA ☐ 4B ☐ MASTER CARD

☐ CAJA MADRID ☐ TARJETA 6000

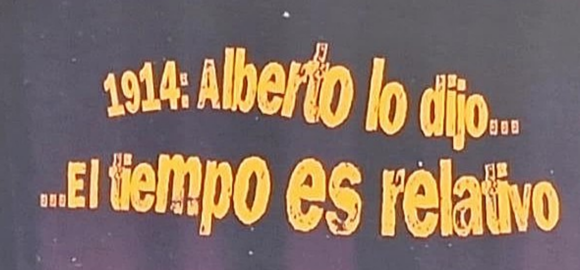
Nº ____/____/____/____

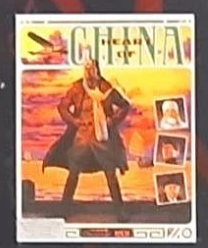
Caduca ______ 199____
MES Y AÑO

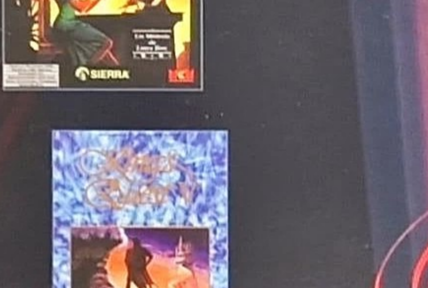
FIRMA
(imprescindible en pago con tarjeta)

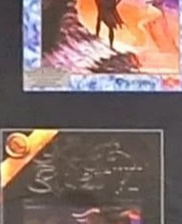
ENVÍE ESTE CUPÓN A: EDITORIAL LARPRESS, S.A. PZA. REPÚBLICA DE ECUADOR, 2-1º. 28016 MADRID. TNO.: (91) 457 91 91 FAX.: (91) 457 98 36

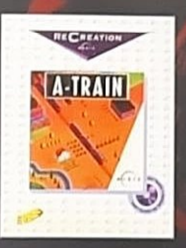
E=mc²

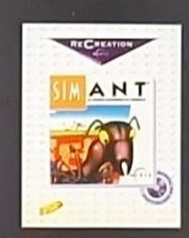


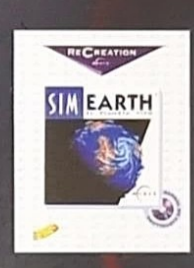


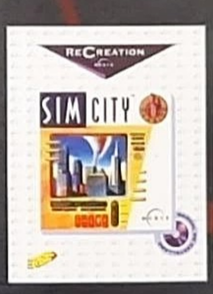












1996: ERBE lo demuestra.





ERBE te trae, a través del tiempo, la colección ***grandes clásicos en CD***. Todo lo que en su día no pudiste tener remasterizado hoy en CD, caja grande, manual completo en castellano y todo desde

1.995 Pesetas.



ERBE SOFTWARE, S.A.
Méndez Alvaro, 57 • 28045 Madrid
Tel.: (91) 539 98 72 • Fax: (91) 528 83 63